手軽に打ちこめるプログラム満載誌
プログラムポシェット
Technopolis Mook
NO.6
パンプッとゆかいふくらむ
つきたてソフト52本!
気分で移植スペシャル
PC-88、FM-7でキャラクタ定義ができる
PF-X初公開
●定価330円
●PC-8001系……3本
●PC-8801系……7本
●PC-6001/6601系……5本
●MSX……10本
●X1系……8本
●FM-7……7本
●MZ-700系……3本
●MZ-1500……2本
●MZ-2000系……2本
●M5系……2本
●PASOPIA7……1本
●JR-200……1本
●ファミリーコンピュータ系……1本
●PB-100系……3本
●PC-1500系……1本
ファミリーコンピュータMagazine
テクノポリス
プログラムポシェット
3誌横断ウルトラクイズ
クイズベンチャー
絶対見よう!
徳間書店

高速ロールプレイングゲーム・ワイアード2
今までにない2Dと3Dの画面構成でゲーム進行。

WEIRD 2

宇宙海賊船ワイアードは、今ひとつの仕事を終え、宇宙をさまよっていた。あるとき、永遠の生命を与えるというエビルパワーがマリア星に眠っていることを知り、再びワイアードは、エビルパワーを求めて未知の宇宙へ旅立っていった。

■FM-7・NEW7・77テープ版・¥5,000

■FM-77・FM-7/NEW7
3.5インチ2D **¥8,000**
5インチ2D **¥8,000**

タイムトレック

アドベンチャーゲーム MSX

大変だ!バースキングが我々の世界を核戦争にまきこもうとしているのだ。一刻も早くこの危機を救わねばならない。急げ、X-07号、時間はもうない。

MSX・32K・テープ版**¥3,800**

サファリ-X

高速スクロールゲーム MSX

敵の基地まで長い道のり。岩あり、木あり、川あり。もちろん敵もだまっていない。こちらもジープに搭載の機関銃で応戦だ!

MSX・16K・テープ版**¥3,800**

• MSX マークはマイクロソフトの商標です。

Mr. HANAFUDA

ミスターハナフダ

ひょうきんタヌキが音楽にあわせて、持札を配ります。タヌキに気をゆるめてはダメ。そこは、勝負の世界。コンピュータのおしゃべりと、画面メッセージに従って進行する花札コイコイ。

PC-6001MkII/SR・PC-6601/SR・テープ版**¥4,200**
3.5インチディスク版**¥4,900**PC-6601SR

製作・発売元 (株)ポリシー 〒556 大阪市浪速区日本橋4-3-12ビデオビル4F TEL.06(631)2307(代)

プログラムポシェット

NO.6

ポシェットギャラリー

1985年から1986年へと時間のメーターがカチッとあがるのを聞きたいな。また１年が繰り返されていく。いわゆるC=C+1：GOTO 100といったところでしょうか。今年もよろしく。

じっくり、パソコンを楽しむハッピーゲーム集

（1）は短いリストで楽しい１画面プログラムのマークです。　（わ）は不思議議な楽しさのわびさびプログラムのマークです。

PC-8001/8801系

リザード
LIZARD

（1）敵のキャラクタがメインになっているかわいい恐竜ゲームなのだ。ガオーッ！

タイトルを直訳すれば、「ムチャクチャむずかしい第２作」。88SRのV２モードで音といっしょに楽しむ新タイプゲーム。

スーパーディフィカルトmk2＊

（わ）ひえー。わたしたちはこのゲームが好きなのじゃ。どーしてくれるんだ。

ザ　ストップ
THE STOP

デス　ファイト
DEATH FIGHT＊

これは２人用ゲーム。左と右にわかれて「死の戦い」を繰り広げる。やっぱり、戦いはモデルスーツに限る！と思いつつ、プレイヤーはパソコンのキーをたたき続けるのだ。

THE STOP うず巻バージョン

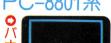
（わ）上の『THE STOP』に手を加えてぐるぐるうずまきにしてみた編集部バージョン。さらにわびさび度がアップしてむずいことこのうえなし！

見かけは悪いがこれこそパソコンゲームだ！

やっているうちにだんだん熱中してくる宇宙版カーレース。キミは何光年まで行く？

スター　ファイター
STAR FIGHTER＊

気分で移植スペシャル

PC-88とFM-7でキャラクタ定義ができる PF-X初公開、初移植！

PC-88とFM-7ユーザーのキミに今年最大のプレゼント。ポシェットがPF-Xと名づけたこのプログラムを打ちこめば、X1のPCGと同じような機能を愛機に持たせることができちゃうのだ。まず、こんなゲームを開発・移植してみた。

FOR X1シリーズ

バナナ

でぶ大先生作のおなじみヘビのゲームだけどひと味ちがう。オールBASICなのにまるでマシン語のようなスムーズな動き。

これをPC-88、FM-7にかんたんに移植できるのだ！

FOR PC-8801系

バナナ

FOR FM-7系

バナナ

PF-Xの入ったPC-88とFM-7で『バナナ』を移植。X1版はPCGを使っていたのにほとんどプログラムの基本はそのままで移植できたのだ。

FOR MSX

とりあえずPF-Xとはなんの関係もないMSXだけれど、ついでに移植してみた。プログラムも短いのだ。

バナナ

＊はPC-8801シリーズ専用です。

PC-6001/6601系

HAMMER THROW（ハンマースロー）
シュルンシュルン……リアルな効果音とともにハンマー投げのシミュレーション。人のキャラクタの動きがなかなかいいのだ。

あっ！ イン石だっ!! 撃ち落とせ！ ゲーム
おお！ 投げやりなタイトル！ ゲームは上から落ちてくるイン石を撃ち落とすだけ。でも、どういうわけか燃えてしまいました。

NHK NIGHT SCREEN（ナイトスクリーン）
12時になるとかならず見られるNHKのエンディングをパロったわびさびプログラム。

メモリ読み出しプログラム
TALK文の威力を存分に発揮した実用ソフト。機械語確認に便利。

えふぜろ、ぜろぜろ、いいよん、よんいち……というわけだ

うそこばん6.2
郡郡郡ちゃんがMSXの人気ゲーム（ただしポシェットだけ）をパワー移植。うーむ、P6ユーザーはしあわせ家族ですねえ。

MSXで大人気のうそこばんを移植！

MSX

FLIGHT（フライト）
フワフワ〜。浮遊感覚が奇妙に楽しい。下の扇風機をうまく利用して飛ぶのだ。

DIVER（ダイバー）
サメが出てくる海のなかには金塊がいっぱい。こわいトゲトゲもよけながら、たくさん金塊を集めてお金持ちになろう。これで1画面なのだ。

えぎぃ
どこかで見たような卵型のキャラクタがエサをとっていく。見るだけでも楽しい。

どーくつ
"どーくつ"のなかをスペースキーの微妙な操作でくぐりぬけていく快感。MSXではやった「よっぱらい」ゲームの究極バージョン。

究極のよっぱらいゲーム

ウルトラBOY（ボーイ）
できあいのキャラクタでも想像力次第でイメージの世界が広がるもの。この"%"もウルトラマンに見えてくる。

ジェラシー・パニック
左右から迫ってくるブロックをバシバシ押しもどして、キミはどこまでたえられるか？

PAOS（パオス）
MSXらしいかわいいキャラクタのパズルゲーム。反対方向に動く2つのキャラクタをなんやかやと動かして、次々と面を解いていくのだ。

TANK AREA（タンクエリア）
画面中にちりばめられたドットを戦車でひろいつくすゲーム。ただし、操作はスペースキーひとつ。タイミングが大事な熱中ゲームだ。

PAINT LAND（ペイントランド）
キミの動かすキャラクタは、よくよく見ると2本の足とペンキのハケ。ぺたぺた、ペンキでぬりつくすリアルタイムアクション！

ペタペタ

X1系

♪あした天気にしておくれ〜

てんきよほお

わ

X1がゲタを投げ、ちょっとオシャレに天気を教えてくれる。ユーモアたっぷりのわびさび。

THE STOP（ザ ストップ）

わ

PC-8001のわびさび。勢いあまってX1にも移植。レベルセレクトもついている本格派バージョン。

LAST FIGHT（ラスト ファイト）

1

パンプもびっくり。インベーダーゲームを1画面プログラムにおさめてしまった。楽しい打ちこみごろのゲームだ。

CLING GAME（クリング ゲーム）

矢印でできた四角がフラフラ動いてこわい。ぶつからないように注意深いキーさばきでついていこう。

ヤキモロコシパニック

右と左の画面を重ねれば1つの画面。2つの画面をサザッと見比べながらヤキトウモロコシをとっていくのだ。

PARCEL PANIC（パーセル パニック）

やっぱりX1といえば、かわいいキャラクタが決め手。小包をうまく運んでいくパズルゲーム。

おそうじパンプネコ

まるで平安京のような街で2匹のパンプネコがうろちょろゴミ拾い。しかもキチンと生ゴミと分別ゴミを区別しなきゃね。

今日はゴミの日です

FM-7系

ぐっ、ゲームがフェイントかけてくる！

ACES HIGH（エイシズ ハイ）

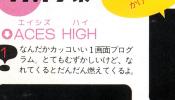
1

なんだかカッコいい1画面プログラム。とてもむずかしいけど、なれてくるとだんだん燃えてくるよ。

FEINTING RESCUE（フェインティング レスキュー）

2人のピエロを落っこちないようにはねかえす。でもときどきフェイントをかけてくるぞ。

SPHERE（スフィア）

みんなで解こう！サイコーのパズルゲーム

シンプルそうなパズルのなかに意外な解答が潜んでいる。うむ、秀逸のパズル！

LOVE LETTER（ラブ レター）

キミは風にとばされ、ゆくえも知れぬラブレター。キミをつかまえにくる女の子から逃げるロマンスタッチのリアルタイム・ゲーム。

サンタクロースル

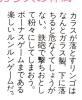
ジングルベルのメロディーにのって、サンタが街にやってきた。でも、いじわる雪ダルマがこわいよ。

カラスの林檎（リンゴ）

カラスが落とすリンゴはなんとガラス製。下に落ちると危なくてしょうがない。鉄砲で撃ちおとして粉々にしてしまおう。ボーナスゲームまである楽しいルンルンゲームだ。

M5系

COLOUR（カラー）

1

敵にミサイルをあてるのだけはかんたんだけど、色合わせがちょっとむずかしい。きれいで楽しい1画面プログラム。

MAQUA（マクア）

部屋から部屋へと飛び移りつつ、剣を手に入れたり、敵と戦ったり。いわずと知れたアクションタイプのロール・プレイング・ゲーム。本格的に楽しめるぞ。

MZ-700/1500系

THUNDER BALLOON（サンダーバルーン）*

カミナリを誘導して風船を割る、なんだかこわいゲーム。キミは下の避雷針を動かしてカミナリを呼ぶのだ。

TOM! OKYON! III（トム オキヨン スリー）*

TOM！OKYON！シリーズの第3弾。反対方向に動く2つのキャラクタを動かして同じ色のブロックを消していくパズル。50面もあって手応えあり！

COLOR PANIC II（カラー パニック ツー）**

ストッパーの色を岩と同じ色に変えて、岩を落としていくパズルゲーム。回りの状況次第で色の変わり方が違うので、むむむむずかしい。

ICE WALL（アイス ウォール）***

氷の壁をうしろに作りながら金をとっていくヘビゲームタイプ。うー、ただでさえ寒いのによけい寒くなっちゃう。

＊はMZ-700シリーズのみ。
＊＊は700/1500ともHu-BASIC。
＊＊＊はMZ-1500のみで動きます。

MZ-2000系

SPRING その2（スプリング）

たっちゃんという名のボールを操作して、なぜかたこやきを食べていくゲーム。こわくて痛そうないがぐりが出てきてたっちゃんやたこやきを食べてしまうのがパニック！

MONSTER HOLE（モンスターホール）

モンスターをよけながらカギをとってドアに走る恐怖のゲーム。そこでキミの見るものは？

JR-200

SPACE RALLY（スペースラリー）

速い速い速い速い。宇宙のラリーは3Dグラフィックで楽しいな。んでもって、ずーっと行くとゴールが見えてくるもんね。ああっ麗しのゴール。

PASOPIA7

LASER PUZZLE（レーザーパズル）

レーザーの反射板をあちこち配置して、レーザーをゴールまで誘導する新型パズル。静かで知的なムードのパズルなのだ。

ファミリーコンピュータ系

Bridge Across A Maze（ブリッジ アクロス ア メイズ）

石を取ったり落としたりして、迷路のなかをゴールまで進んでいくパズル。FM-7の秀作パズルゲームのファミリーベーシックV3移植版。キャラクタはもちろんマリオに変わったけど、パズルの楽しさはそのまま。

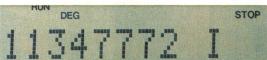
PB-100系

DRUUAGUA（ドルーアグア）

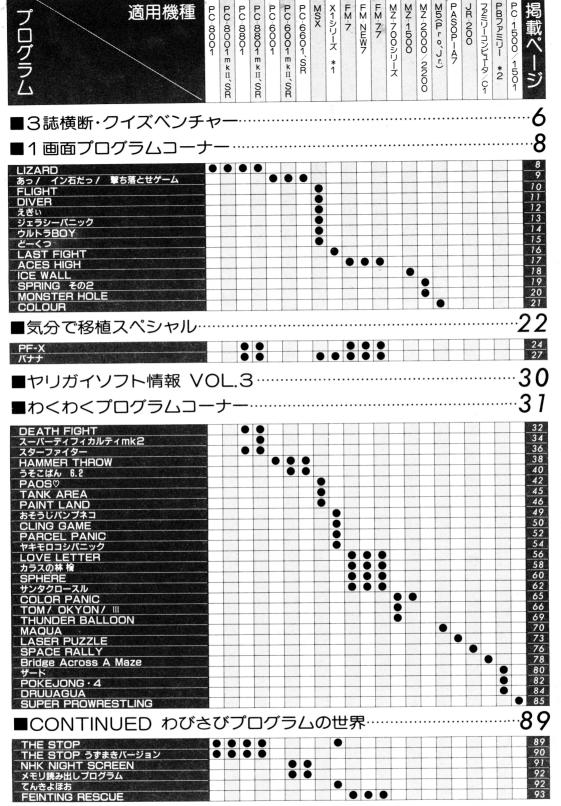
ひえー、すごく短いリストなのに、どういうわけかRPGになっている。これぞプログラムの勝利したゲームといえるだろう。タイトルはどこかできいたことがあるけれど、もちろんあのゲームを意識しているのだ！

ザード

タイプチェンジするスターシップを操作して戦うPB宇宙戦争ゲーム。敵の基地との戦いがよくできている。

POKEJONG・4（ポケジャン）

PBで楽しむマージャンゲーム。配牌は少ないけど、なかなかエキサイティングなのだ。

PC-1500系

これはすごいポケコン版プロレス。グラフィックの冴え、技の豊富さ……あの堀川くんが舌をまいて狂喜したおもしろさ。やっぱり、1500は偉大だった！

SUPER PROWRESTLING（スーパープロレスリング）

プログラムポシェットNO.6 もくじ

キミの持っている機種でどのプログラムが動くか、まずここで確認しよう!

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒(60円切手添付)を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店プログラムポシェット編集部まで。電話の場合は月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時~6時のあいだに、☎03-459-1700まで。

※1 本誌にのっているX1シリーズのプログラムはすべてHu-BASICのCZ-8CB01のV1.0またはCZ-8FB01のV1.0を基本にしています。これ以外のBASICでは正常に動かない場合がありますのでご注意ください。

※2 PB-100/100F/110(+増設RAM)、PB-200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/780P/802P/820P

これが3誌横断ウルトラクイズ

7文字のキーワードを探せ!

●ゲームのやり方

　このゲームは、7個の文字とその位置を見つけ出して7文字のキーワードを完成させるのが目的。たとえばクイズを解いていって、「ア」の次に「4」という番号が来たら、7文字のキーワードの頭から4番目に「ア」が来ることになる。

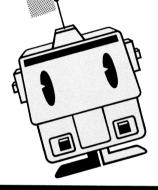
（例）

　上のような文字と番号の組み合わせが7組みつかれば、キーワードはできあがりというワケだ。

　でも、この本でわかるのは7文字のうちの5つだけ。あとの2つはファミリーコンピュータMagaazineの1月号とテクノポリスの1月号を見ないとわからないのだ（カンのいい人だったら、5つだけで想像がついちゃうかもしれないけど）。

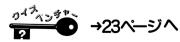
●応募方法

　答がわかったら、ハガキに
①答のキーワード
②キミの住所
③キミの名前
④キミの年齢
⑤キミの職業（学年）
⑥キミの電話番号
をハッキリ書き、右下の応募券を必ずはりつけて〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「プログラムポシェット」編集部クイズベンチャー係まで送ってね。12月31日の消印まで有効だよ。

　なお、発表はポシェットVo.7、ファミリーコンピュータMagazine 3月号、テクノポリス3月号で行います。

●注意!!●

この「クイズベンチャー」に関する編集部への電話の問い合わせは、一切お断りします。電話してきた人は、住所と名前をきいて、失格にしちゃうからね。

　やり方はわかったかな？　それじゃはじめよう。まず23ページの欄外の、クイズベンチャーのマークのあるところを見よう！　そこから指示にしたがって読んでいくと、まず○印付きのことばが現れ、次に○印でかくされた数字が出てくる。この○を埋めていって7つのキーワードを推理するのだ。まえにもいったように、ポシェットだけでは5つしかわからないのだ！

→23ページへ

ポシェット
クイズベンチャー
応募券

ベンチャーだ!

特等

ハレー彗星来訪記念

TOMYの
多目的望遠鏡セット
ファスミコー60S

5名

1等

TOMYの
最先端ロボット

音声認識ロボ YUZO **5名**
CDレコーダーロボ KIKUZO **5名**

2等

20名

カシオの ゲームデジタル

あわせて1986人に当たる豪華賞品のかずかず

3等

あーこりゃこりゃ
ファミマガ・テクポリ・ポシェット
原稿用紙
セット
100名

ポシエット賞

学研の最新科学実験キット
コスモ2000

1名

4等

3誌ロゴ
入り
特製ノート

1838名

テクポリ賞

パソコン専用デスク
コアビット

1名

ファミマガ賞

ファミリーコンピュータ
ディスクシステム
+ディスク用ソフト1本

1名

愛読者賞

さらにこのうえ ファミマガ・テクポリ・ポシェット
3誌1年分 **10名**

公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

打ちこみラクラク！　すぐに遊べる

1画面プログラムコーナー

リザード

LIZARD

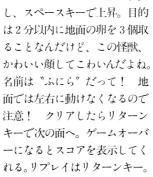
FOR PC-8001／8801シリーズ N-BASIC

かわいい怪獣の名前は「ふにら」

BYぴーば　親戚のKくんがほめてくれたので送ってみました。ははは。

1画面で2回連続採用されるなんてツイてるなあ。このゲーム、ぼくはそれほどいいとは思っていなかったんだけど親戚のKくんが「これ、おもしろいから送ったらのるぞ」といったので送ってみたんです。一緒に送った他の2本のほうが自信あったんだけど。

1と3で左右に移動し、スペースキーで上昇。目的は2分以内に地面の卵を3個取ることなんだけど、この怪獣、かわいい顔してこわいんだよね。名前は〝ふにら〟だって！　地面では左右に動けなくなるので注意！　クリアしたらリターンキーで次の面へ。ゲームオーバーになるとスコアを表示してくれる。リプレイはリターンキー。

▼空を飛んでいる情けないキャラクタがキミ。炎をはくふにらはなかなか手ごわい。クリアするたびにむずかしくなるぞ

■変数リスト
S……スコア
H……難易度
C……USR関数表
P……FNP（n,m）の値を入れる
R……乱数用
A……自機の向き
I……キー入力、ループ用
X,Y……自機座標
XX,YY……自機消去用座標
B……怪獣の向き
VX,VY……怪獣の消去用座標
D,E……炎の座標
M……その面でとる卵の数
K……その面でとった卵の数
Q……卵のX座標
FNP(n,m)……PEEK用
A$……マシン語読みこみ用
B$……自機、空白、爆発キャラクタ
C$……怪獣、炎キャラクタ
E$……CHR$（29）が4個と、CHR$（31）が1個

■プログラムの説明
0　初期設定
1　時間越えたか？　炎の座標計算、キー入力
2　自機上昇、下降
3　卵表示、卵とったか？　マシン語データ
4　何かに当たったか？
5　乱数発生、怪獣移動
6　怪獣、自機を踏みつぶす、炎を吹く、当たったか？
7　自機消去、表示
8　怪獣消去、表示
9　ゲームオーバー
10　面クリア処理
11〜12　初期設定、画面作り
13　初期設定、画面作り、マシン語書きこみ、マシン語データ

■参考
85年3月号　BASICマガジン
P117「CPUパニック」

■注意
このゲームは一部マシン語を使っていますので、RUNするまえに必ずSAVEするのを忘れないでね！

```
0 CONSOLE0,25,0,1:COLOR1,32:PRINTCHR$(12):DEFINTA-Z:S=0:M=3:H=10:GOTO11
1 IFTIME$>"00:02:00"THEN9ELSED=VX+((B=0)-(B=1))*4:E=17+(Y<17)*4:I=INP(0):IFI=253
ANDX>5ANDY<>20THENX=X-1:A=0ELSEIFI=247ANDX<31ANDY<>20THENX=X+1:A=1
2 R=RND(1)*H:IFINP(9)=191ANDY>4ANDR<10THENY=Y-1ELSEIFY<20ANDR<10THENY=Y+1
3 LOCATEQ,20:COLOR7:PRINT"O":IFFNP(X,Y)=79THENS=S+1:FORI=0TO10:C=USR(10):NEXT:K=
K+1:IFK=MTHEN10ELSEQ=RND(1)*24+6:GOTO5:DATA 46,0E,03,3E,20,D3,40,CD,14,D0,D3
4 P=FNP(X,Y):C=USR(Y*8):IFP<>32ANDP<>145ANDP<>128ANDP<>79THEN9
5 R=RND(1)*(25-H):IFR<4THENC=USR(250):IFVX<XTHENVX=VX+1:B=1ELSEVX=VX-1:B=0
6 VY=VY+(X=VX)*(Y=20):IFR<2ANDY>10THENC=USR(100):LOCATED,E:COLOR2:PRINTC$(2):P=F
NP(X,Y):IFP<>32ANDP<>145ANDP<>128ANDP<>79THEN9ELSELINE(D,E)-(D+3,E+3)," ",BF
7 LOCATEXX,YY:PRINTB$(2):COLOR5:LOCATEX,Y:PRINTB$(A):XX=X:YY=Y:COLOR3
8 LINE(V1,V2)-(V1+3,V2+3)," ",BF:LOCATEVX,VY:PRINTC$(B):V1=VX:V2=VY:GOTO1
9 LOCATEXX,YY:PRINTB$(2):LOCATEX,Y:COLOR2:PRINTB$(3):FORI=0TO200:C=USR(I):C=USR(
IMOD20):NEXT:COLOR6:LOCATE16,10:PRINTS"Pts.":WAIT1,128,255:RUN
10 LOCATEXX,YY:PRINTB$(2):COLOR6:LOCATE14,8:PRINT"♥_N_I_C_E_♥":FORI=0TO200STEP3:
C=USR(I):NEXT:H=H+2:M=M+2:S=S+5:TIME$="00:00:00":WAIT1,128,255:PRINTCHR$(12)
11 WIDTH40,25:E$=STRING$(4,29)+CHR$(31):B$(0)="_┬":B$(1)="┬_":B$(2)="  ":B$(3)="
◣/":C$(0)="◥O^┐"+E$+"▄◣>"+E$+"E█>"+E$+"◢◣◣":C$(1)="┌^O◤"+E$+"<◢▄"+E$+"<█3
"+E$+"◢◣":C$(2)="◣.◣◢"+E$+"◥◤"+E$+".▄◣"+E$+"◢◣◥":DEFUSR=&HD000:RESTORE
12 COLOR1:FORI=0TO39:LOCATEI,2:PRINTCHR$(RND(1)*7+128):NEXT:X=15:Y=6:XX=X:YY=Y:D
EFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):VX=20:VY=16:V1=VX:V2=VY:Q=RND(1)*24+6:K=0
13 A=0:TIME$="00:00:00":LINE(0,21)-(39,24),"^",4,BF:FORI=&HD000TO&HD019:READA$:P
OKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO1:DATA40,CD,14,D0,0D,C2,03,D0,C9,78,3D,C2,15,D0,C9
```

〈LIZARD〉このかいじゅうがかわいい。あたいは、かいじゅうのなかではゴジラが1番好きです。あたいの所属しているボーイスカウト団体には、通称〝ゴジラ〟と呼ばれているスカウトがいます。もちろん本人は自分がゴジラと呼ばれているなんて、これっぽっちも気づいていません。このあだ名は、リーダーのなかだけしか、通用しません。世の中のこども料金を払っている人に告げます。もしかしたらゴジラと呼ばれているのはキミかもしれません。でもそんなキミはきっと人気者だから勇気を持って生きてください。

お雑煮ができるまでの5分か10分のあいだにササッと打ちこむ。お雑煮でおなかがいっぱいになったら、食後の軽い腹ごなしに、ゲームを楽しむ。かんたんそうなゲームでも、なかなか深い味わいがあるもので、これがやっぱりパソコンのおもしろさなんだな。ですから、ここがおなじみ1画面プログラムコーナーです。

あっ！イン石だっ！

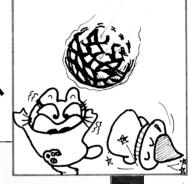
撃ち落とせゲーム

FOR PC-6001／6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE2

ひたすら反射神経と忍耐のゲーム

うひゃー、空からイン石が降ってきた！ このままでは、街は、街は……全滅してしまう！ この街には、スーパーマンもスパイダーマンもバットマンもいないのだ。しかし、なんとか、中古のビーム砲くらいはある！

というわけで、少々、ざーとらしいストーリーでゲームの紹介をはじめてみました。空から降ってくるイン石を画面の下にある">"「ビーム」で撃ち落としてほしい。発射はスペースキー。うまくあたらなかったり、街にイン石が落ちたりしたらゲームオーバー。リプレイはリターンキーでいっす。

▲このゲームは一定時間夢中になれます。なるべく多くのプライドの高い友だちを集めて競いあいましょう

おひさしぶりです。な〜んにも考えていない森晃で〜〜す。

こんにちは。森晃です。おひさしぶりです。お元気ですか。ぼくは元気です。あれっ、ほんとに元気なのかな？ まあどうでもいいや、くだらないこと書いてるねえ。もっとましなこと書けないのかよ。だ、だって……。まったくなに考えて生きてんだよ。なにも考えてないよ〜ん。これ以上書いてもどーせカットされるもん。ひねくれてるねえ。うん！

BY森晃

```
1 SCREEN3,2,2:CLS:PLAY"l40s14"
2 LOCATE0,13:PRINT">":PRINT S
3 X=RND(1)*14+1:Y=RND(1)*9
5 COLOR1:LOCATEX1,Y1:PRINT "●"
6 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT "●":X1=X:Y1=Y:PLAY "o3c":IFY>14THEN11
8 IFSTRIG(0)=1THEN10
9 Y=Y+1:GOTO 5
10 PLAY"o8c":LINE(15,162)-(256,162),2:IFY>13THEN14
11 FORI=0TO10:COLOR,,2:PLAY"l60o1cb":COLOR,,1:NEXT:PRINTCHR$(7)
12 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN12
13 S=0:COLOR ,,1:GOTO 1
14 S=S+10:PLAY"l20s11o2c":LOCATEX,Y:PRINT "X":GOTO 1
```

■変数リスト
S……スコア
X,X1……イン石のX座標
Y,Y1……イン石のY座標

■プログラムの説明

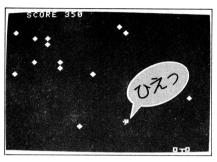
1〜3	初期設定
4〜8	イン石移動・キー入力処理
9	ビーム発射
10〜12	ゲームオーバー処理
13〜14	スコア処理等

〈あっ！ イン石だっ！ 撃ち落とせゲーム〉これあたしすごーく燃えちゃった。ジャマ森氏にハイスコア登録ができるようにしてもらったのでますます燃えてしまった。ちなみにハイスコアはパンプの350点でした。ゆみもがんばって250点までいきました。このゲームに燃えたおかげで、やるべき仕事ができずに、とうとう朝帰りとなってしまいました。こんな私を、まわりの人は声をだしておもいっきり笑うのです。女の子を目の前にしてなんて失礼なやつらなんだ！ ぷんぷん。

フライト

FLIGHT

FOR MSX　8K

◀フワワッと空を舞う感覚がとてもいいなっと思いました。ホエー

問　ベーマガとポシェットはどちらが人気があるでしょう？

はじめまして、中野豊治です。1日で作りあげたプログラムがまさか採用されるとは思わなかった。テクノポリスに感謝します。このゲームは少し速すぎたのでループで遅くしました。ところでベーマガとポシェットはどちらが人気があるでしょう？

BY中野豊治

主人公は背中にロケットを背負った赤い人。黄色のダイヤを取るのが目的なのだが、ロケットの力が弱いので、すぐ地面に落ちてしまう。そこで、登場するのが、地上を走るセンプウシャ。この車の真上に行くと風で上に吹きあげられるという仕組み。ただし、あまり上に行き過ぎると天井にぶつかってゲームオーバーになるけどね。

センプウシャはランダムに動いているので、やっと上に行ったと思っても、すぐどっかにいっちゃう。センプウシャからはずれないように、カーソルキーでふにふにふにとバランスをとって飛ぶわけだね。

ダイヤを1個取ると、50点10個取ると面クリアになってボーナスが500点もえらる。ま、でも、キミのお年玉よりは少ないですね。

あー、私はとても残りの行数が少ないので冗談のひとつもいえないのだが1画面ギリギリだったためリプレイはF5キーという大胆な設定である。

```
5 DEFINTA-Z:SC=0:COLOR ,1,9
10 SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:DEFFNM=VPEEK(6
144+X+Y*32):Y=9:X=11:MX=11:MY=23:VPOKE82
08,&HA1
11 SPRITE$(0)="66せよ"+CHR$(30)+CHR$(16)+"
0":M$=" ロ┬ロ ":LOCATE1,0:PRINT"  SCORE";S
C
12 LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"┬");
13 LOCATEMX,MY:PRINTM$;:PLAY"L15O5CEGFBA
DE"
14 FORI=1TO21:LOCATE(RND(1)*29)+1,(RND(1
)*18)+2:PRINT"◆"::NEXT
20 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3):X=X-(X<1)+
(X>30):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),8,0
25 IFFNM=131THENSC=SC+50:PLAY"O7F64A64":
TK=TK+1:LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATE1,0:PRI
NT"  SCORE";SC:IFTK>9THENSC=SC+500:TK=0:
GOTO 10'ホッツ ハンタイ
30 IFY<1ORY>22THEN80
40 IF MX+1=X OR MX+2=X OR MX+3=X THENY=Y
-1:PLAY"L64o3B64":ELSEY=Y+1
50 H=RND(1)*2:MX=MX+(H=0)-(H=1):MX=MX-(M
X<2)+(MX>26):LOCATEMX,MY:PRINTM$:
70 FORI=1TO80:NEXT:GOTO 20
80 LOCATE11,11:PRINT"GAME OVER":PLAY"L15
O3FEDEE+GO5C"
```

■変数リスト

SC……スコア
X,Y……人の座標
M$……センプウシャ
MX,MY……センプウシャの方向
TK……ダイヤを取った数

■プログラム解説

5～14	初期設定
20	人の移動
25	ダイヤ、面クリアの判定
30	ゲームオーバーの判定
40	人とセンプウシャのY座標の判定
50	センプウシャの動き
70	20行へもどる
80	ゲームオーバー処理

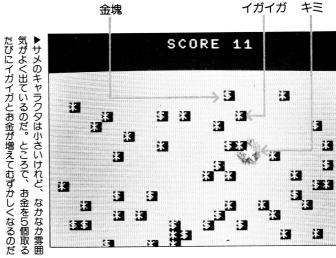
〈FLIGHT〉めったにクリアできないゲームなんじゃない！　それともあたいがへたくそなだけかしらん……。でもね、でもね、よっちゃんだってめったにクリアしないって言ってたんだよ。言いわけっぽいけど……。あたしって、言いわけするの好きじゃないんだけどなあ。でも、いまさらみんなにうまくとりつくろってみても、もうバレてるよね、あたしがどの程度のゲームおんちかってことは……。（このごろは10ヤードファイトで技をみがいています。なにがなんでもスーパーの2ndをたおすぞ！）

DIVER（ダイバー）

FOR MSX 8K

サメとイガをよけつつ金塊あつめ

もうすっかりおなじみになったTEIJIROの新作は1画面が2本。まず、その1がこのゲームだ。RUNすると青い海のなかをサメが泳いでいて、ところどころにイガイガ(＊)やお金($)が浮かんでいるのだ。カーソルキーで人をあやつって、サメやイガイガをよけながら、お金を取るゲームだ。ただし、カーソルキーがきくのは、左右と下方向だけ。上には自然に浮かんでいくのを利用していくしかない。イガイガやサメにぶつかるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。リアルな潜水気分の味わえる1本です。

▶サメのキャラクタは小さいけれど、なかなか雰囲気がよく出ているのだ。ところで、お金を5個取るたびにイガイガとお金が増えてむずかしくなるのだ

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
:DEFINTA-Z:DEFFNA(A,B)=VPEEK(6144+INT(A/
8)+INT(B/8)*32):FORI=0TO2:B(I)=60+I*40:B
$="":FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H
"+A$)):SPRITE$(I)=B$:NEXTJ,I:VPOKE8210,6
8:A$(0)="$":A$(1)="*":A=125:B=30:DATA1C
2 FORI=3TO20:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(27,"
あ"):NEXT:SPRITEON:DATA1C,49,3E,8,14,22
3 FORI=0TO1:FORJ=1TO10:LOCATERND(1)*25+3
,RND(-TIME)*16+5:PRINTA$(I):NEXTJ,I
4 S=STICK(0):C=(((S=6ORS=7)ANDA>20)-((S=
3ORS=4)ANDA<220))*4:D=(S=4ORS=5ORS=6)*4:
A=A+C:B=B-D-2:FORI=0TO2:A(I)=A(I)+I*4+8:
PUTSPRITEI+1,(A(I)MOD210+15,B(I)),7,2:NE
XT:ONSPRITEGOSUB7:F=FNA(A,B):DATA41,83,4
4,28,10,7C,92,38,38,B8,FE,FF,98,,,,
5 IFF=32THENB=B+D+2ELSEIFF=35THENABLOADA
-C:B=B+D+2ELSEIFF=42THEN7ELSEIFF=36THENT
=T+1:LOCATEINT((A)/8),(B/8):PRINT"あ":LOC
ATE13,0:PRINT"SCORE"T:IFTMOD5=0THEN3
6 PUTSPRITE0,(A,B-4),15,(D=0)+1:GOTO4
7 VPOKE8210,51:IFSTRIG(0)=0THEN7ELSERUN
```

■変数リスト

A,B……DIVERの座標
C,D……DIVERの移動
F……DIVERのいく位置のキャラクタコード
S……カーソルキーの入力
T……点数
A( ),B( )……サメの座標

■プログラムの説明

1 初期設定
2 海の表示
3 ＊と$の表示
4 DIVERの移動、サメの移動・表示、キャラクタデータ
5 DIVERの移動
6 DIVERの表示
7 リプレイ

〈DIVER〉人間が浮いたり沈んだりする雰囲気がよくでているね。死んじゃったときに色がとってもきれいだね。このごろ海もバッチくて、江ノ島なんか泳げたもんじゃない。東京都民が日帰りで海に行くとしたらせいぜい伊豆ぐらいなもんだから、伊豆だけは今よりバッチくなってほしくないなあ。ゴミがたくさん浮いている海でも、沖縄のきれいな海も、みんなつながっているなんて、信じられないけど、ひとりひとり海をよごさないように心がけようね。

えぎぃ

FOR MSX 8K

さて、TEIJIROの１画面２作目もなかなかの傑作。市販ゲームソフトで有名な『EGGY』をもじって、その名も『えぎぃ』。なんといってもよくできているのが、ウォークロボットのキャラクタ。やわらかい線のキャラクタを作るのがほんとにうまいなあ。

このロボットえぎぃをカーソルキーで動かして、空から落ちてくる気球をつかまえるのがゲームの目的。

地上にある〝＋〟は壁で、その向こうに行くにはジャンプしなくちゃいけない。また、例によって〝＊〟にあたるとゲームオーバーだ。ジャンプして天井にぶつかってもゲームオーバー。

気球は全部で20個落ちてくるので、そのうち何個取れるかが勝負になる。リプレイはスペースキー。

気球はいつも決まったところに落ちてくるのでしばらくすると効率的なコースが見つかる。だいたい、15個以上取るとハイスコアですね。

おおっ、これはどこかで見たような

▲まんなかの四角のスペースがえぎぃの行動範囲だけど、画面全体がレーダーになっているので、次にどのあたりに落ちてくるかがよくわかる。でも、イガイガに注意しようね

■変数リスト

- A, B……えぎいの座標
- C, D……えぎいの移動
- M, N……気球の座標
- K……気球の移動
- S……カーソルキーの入力
- T……点数

■プログラムの説明

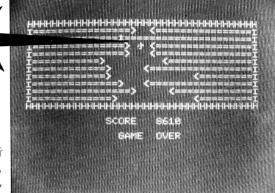
1	初期設定
2	画面表示
3～4	えぎい、気球の移動
5	えぎい、気球の表示
6	キャラクタデータ
7	気球を１つ取ったときの処理

```
1 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,1
:DEFINTA-Z:DEFFNA(B,C)=VPEEK(6160+C+INT(
B/2)*32):DIMA$(20):FORA=0TO3:B$="<":FORB
=0TO5:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):SP
RITE$(A)=B$:NEXTB,A:VPOKE8214,17:VPOKE82
15,51:VPOKE8197,65:SPRITEON:READA$
2 FORB=0TO19:A$(B)=MID$(A$,B+1,1):NEXT:F
ORA=10TO15:LOCATE13,A:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱ":NEX
T:PRINTSPC(13)"ｸｸｸｸｸｸｸ えき゛ぃ":FORK=1TO20
3 M=RND(1)*255:FORN=80TO128STEP2:S=STICK
(0):C=(S=7ORS=8)-(S=2ORS=3):D=(S=8ORS=1O
RS=2)*2-(FNA(B+2,C)<>184):A=A+C:N=N+1:LO
CATE11,8:PRINTK"SCORE"T:ONSPRITEGOSUB7
4 B=B+D:M=M-C*8:F=FNA(B,C):IFF=32ORF=42T
HEN6ELSEIFF=43THENA=A-C:M=M+C*8:DATA3E
5 FORI=0TO6:LOCATE13+I,15:PRINTA$(ABS(A+
I)MOD20):NEXT:PUTSPRITE0,(128,B*4),15,1-
C:PUTSPRITE1,(M,N),5,3:NEXTN,K:DATAF
6 DATA37,66,C0,60,7E,3C,5A,42,42,C3,7C,F
0,EC,66,3,6,7E,7E,3C,18,3C,3C,"+ｱｱｱｱｱ*ｱｱ
+ｱ*ｱｱｱ*ｱｱ*ｱ":IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
7 PUTSPRITE1,(0,208):T=T+1:N=195:RETURN
```

〈えぎい〉これもかなりむずかしいと思うなぁ。さすがによっちゃんはうまいんだよね。えぎいっていうネーミングはユニークだね。このごろの投稿プログラムはゲーム内容だけでなく、タイトルのネーミングに凝っているというのも多くなってきて、タイトルを見ているだけで楽しそうだなぁと思っちゃうもんね。タイトルに凝るのもいいけれど、かんじんのゲーム内容がいまいちで、タイトル敗けしているというプログラムも多いので、そこのところよろしく。

●ジェラシー・パニック●

FOR MSX 8K

えー、こちらも毎度おなじみ。Beta.Kの1画面3部作。1本目は、ポシェットのNo.1に掲載したFM-7用の『Block panic』を移植したものだ。「あー、私はもてない30男のあっちゃんだが、

▲矢がくっつくと、嫉妬のあまりゲームオーバーだ。大小大小と動く人がいいね

BY Beta.K

まぐれだと非難されたけど、これでなんとか文句をいわれずにすみそう。

こんにちは。Beta.Kです。4号で3本のったと思ったら5号にはのらなかったため、友だちに「やっぱりまぐれだ」「一発屋」「ヴーイオ」などといわれましたが、これでなんとか文句をいわれずにすみそうです（だれが3割もやるもんか！）

一山 百円

ふと公園に行くと、ぐももも一っアベックがいちゃついとるではないか。このこのっ」

といった感じのジェラシーを発揮して、左右からくっつこうとする矢印をくっつかないようにジャマするゲームだ。人をカーソルキーで動かして矢印にぶつければ5マス分ひっこむのだ。矢印をひっこめると100点、1秒ごとに10点加算。2万点でまあまあ、3万点ならなかなかという感じ。リプレイはスペースキーです。ちなみに10行のQの値を変えると矢印の数が変わる。

あちらをひっこめれば今度はこっちが！

```
10 SCREEN0:DEFINTA-Z:WIDTH40:KEYOFF:Q=9
20 DIMX(2,Q):A$=CHR$(29):A$(0)="大    <":
A$(2)=STRING$(5,29)+">     ":B$(0)=A$+"=>
":B$(2)="<=":C$(0)=A$+"=*":C$(2)="*=":A$
=" "+STRING$(38,72):PRINT:PRINTA$:FORI=0
TOQ:PRINT" ɪ>"SPC(34)"<ɪ":X(0,I)=2:X(2,I
)=37:NEXT:PRINTA$:X=19:Y=2:VPOKE99,29
40 S=STICK(0):V=X-(X>7)*(S>5)-(X<32)*(S<
5)*(S>1):W=Y-(Y>2)*((S=1)+(S=2)+(S=8))-(
Y<Q+2)*(S>3)*(S<7):A=VPEEK(V+W*40):IFA=6
1THEN60ELSEIFA>59THENA=A-60:X(AXOR2,W-2)
=X(AXOR2,W-2)-A*5+5:LOCATEV,W:PRINTA$(A)
:C=C+10:PLAY"M20000O7C16":' By Beta.K !!
50 IFS>0THENA=CMOD2:PLAY"S8M7000O5C64":VP
OKEX+Y*40,32:VPOKEV+W*40,29+A*2:X=V:Y=W
60 LOCATE14,Q+5:PRINTUSING"SCORE #####0"
;C:A=RND(1)*2:W=RND(1)*(Q+1):A=A*2:V=X(A
,W)-A+1:B=VPEEK(V+W*40+80):IFB=60+ATHENP
LAY"O5S9M2000L12GFEDGFEDCEFDC":F=1ELSEIF
B=32THENLOCATEV,W+2:PRINTB$(A):X(A,W)=V
70 C=C+1:IFF=0THEN40ELSEFORI=0TO1:I=0:LO
CATEV,W+2:PRINTC$(A):LOCATE16,Q+7:PRINT"
GAME  OVER":IFSTRIG(0)THENRUNELSENEXT
```

■変数リスト

X, Y……自分の座標
V, W……自分の移動用
X(I, J)……矢印の座標
A$( )……文字列
C……スコア

■プログラムの説明

10〜30 初期設定
40〜60 メインルーチン
70 判定、ゲームオーバー処理

〈ジェラシー・パニック〉このゲーム設定がいいね。うちのボスも30男か……。年なんてすぐとっちゃうんだよね。みんなクリスマスケーキのお話って知ってるかな？　クリスマスケーキって12月23日ごろから売れだして、25日をすぎるとだれも買わなくなるでしょ。そこからきているたとえで、女性は23歳ごろから結婚する人が増えだして、25歳をすぎると、お肌のまがり角とかさなって、だれも手を出さなくなるから、25歳までには最低でも婚約したほうがいいというオソロシイお話でした。（くわばらくわばら……）

ウルトラBOY(ボーイ)

FOR MSX 8K

▲じーっと見ているとただの%だとおもっていたものの背後のあたりにウルトラマンの姿がふっと見える

そういえば%ってウルトラマンの顔みたい！

ボヨンボヨンはあちこちあたるとはねかえってフワフワブヨブヨ動くので不気味なのであった。うっとり見とれているとすぐゲームオーバーになっちゃうぜ。継続プレイやリプレイは上方向のカーソルキーだ。

M87星のウルトラBOYくんはパソコンがほしいのにお金がない。そこで、お金の落ちているK85星へ行きました。でも、そこにはあのボヨンボヨンがすんでいたのです。

"%"が、主人公のウルトラBOY。じっと見つめてハッと気づいたのだが、確かにこのキャラクタはウルトラBOYだ。カーソルキーで左右、スペースキーで上昇。なにもないときは下に落ちる。$を全部取ると面クリアだ。

■変数リスト

X……ウルトラBOYのアドレス
X( )……ボヨンのアドレス
T( )……ボヨンの方向
M……ボヨンの数
C……スコア
G,K……$の数
D……133（節約用）

■プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40	ウルトラBOYの移動
50〜 60	ボヨン・スコアの表示
70〜 80	面クリア
90〜100	ゲームオーバー処理

```
10 SCREEN0:KEYOFF:COLOR6,1:DEFINTA-Z:Q=4
0:WIDTHQ:FORI=0TO3:FORJ=0TO3:READA(I,J):
NEXTJ,I:FORI=2312TO2335:VPOKEI,255:NEXT:
FORI=0TO3:READV(I):NEXT:M=7:G=25:K=G+5
20 D=133:CLS:FORI=1TO38:VPOKEI+Q,33:VPOK
E920+I,33:VPOKEI*Q+Q,34:VPOKEI*Q+79,34:N
EXT:VPOKEQ,35:VPOKE79,35:VPOKE920,35:VPO
KE959,35:X=420:VPOKEX,37:FORI=1TOM:X(I)=
(IMOD3)*245+(I¥3)*10+245:VPOKEX(I),D
30 NEXT:FORI=1TOG:A=RND(1)*840+80:IFVPEE
K(A)>32THENI=I-1:NEXTELSEVPOKEA,36:NEXT
40 S=STICK(0):VPOKEX,32:X=X+Q+(STRIG(0))
*80+(S=7)-(S=3):A=VPEEK(X):VPOKEX,37:IFA
=36THENC=C+1:BEEPELSEIFA>32THEN90
50 FORI=1TOM:V=X(I)+V(T(I)):VPOKEX(I),32
:A=VPEEK(V)-32:IFA=0THENX(I)=VELSEIFA=5T
HEN90ELSEIFA>3THENA=3:DATA,1,2,3,1,,3,2
60 VPOKEX(I),D:T(I)=A(A,T(I)):NEXT:LOCAT
E25,0:PRINT"SCORE";C*10:IFCMODK<GTHEN40
70 C=C+5:LOCATE14,10:PRINT"ROUND  CLEAR
80 IFSTICK(0)=1THEN20ELSE80:DATA3,2,1,
90 FORI=0TO5:VPOKEX,43:BEEP:VPOKEX,42:BE
EP:NEXT:DATA2,3,,1,-39,41,39,-41
100 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE100
```

〈ウルトラBOY〉新宿5大ビルのどれかひとつの屋上にウルトラマンらしき物体が立っているんだよね。なーんてことを考えてたら、「ねえねえ昔さぁ、ウルトラマンの形したシャンプーってなかった？」とゆみちゃんが言った。「あー、あったね。ウルトラセブンもウルトラママもね」私はそうこたえた。何故"%"がウルトラBOYなんだろーと疑問に思った人、私も最初はわからなかったがちょっとだけ顔、または目の角度を変えてみよう。きっとわかるはずだ。（少女ゆき）

どーくつ

FOR MSX 8K

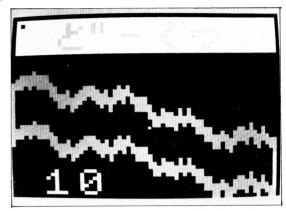
無限に続くどーくつの果てしなきフラフラ

「よっぱらいシリーズ」もここまで来た。いわば、「よっぱらい」の決定版なのだ。

RUNしてスペースキーを押すと、どーくつが出現し、画面の左端に浮遊船(白いドット)が表示され、すぐにスタートしはじめる。

BY Beta.K ぼくの好きなレスラーは"Mr.タイガース"こと千代の富士です。うーん、なんとなくアホみたい。

おっはよー！ Beta.Kでっす。ぼくはプロレスが好きで、好きなレスラーは"Mr.タイガース"こと千代の富士です。なんとなく、アホなことやってるみたいだ。今、中学生最後の作品にと本格RPGを制作中で、1画面を作るヒマがありません。P-YON氏もウルトラBOYも来年までSo Longです。うーん、3個目ともなると、書くことがNENA。阪神も来年はまーいけるんじゃ、くそん。それぐらい、知ってるぴぃ、なんだー。うーん、カットされそーだなー。

▲クリアしても新しい面が出てくる。ひーひー楽しい！

スペースキーを押したり離したりでこのどーくつをぬけるのだ。左方向のカーソルキーでブレーキがきく。30行の＊0.2のところを＊0.7くらいにすると思い切りブレーキがかかるよ。リプレイはスペースキーだ。

```
10 IFSTRIG(0)THENCOLOR9,1,7:SCREEN3,0:OP
EN"grp:"FOROUTPUTAS#1:FORI=14336TOI+2:VP
OKEI,224:NEXT:FORI=0TO10:READC(I):NEXT:F
ORR=1TO200:CLS:VPOKE6912,208:GOSUB50:PRI
NT#1," ど"CHR$(34)"-くつ":LINE(0,80)-(0,132
),13:PRESET(0,160):PRINT#1,R:P=11ELSE10
20 C=C(RMOD11):W=70:A=248:X=4:Y=95:LINE(
0,W)-(0,W+60),13:FORI=4TOASTEP4:V=RND(1)
*18-9:K=W+V:W=K-(K>156)*(K-180)+(K<44)*(
K-44):LINE(I,W)-(I,W+11),13:LINE(I,W+52)
-(I,W+63),13:NEXT:LINE-(A,W),13:PAINT(X,
Y),C,13:LINE(A,W+16)-(A,W+55),P:V=2
30 V=V+.025:V=V*(1+(STICK(0)=7)*.02):X=X
+V:Y=Y+1-STRIG(0)*(STICK(0)<7)*2:PUTSPRI
TE0,(X-1,Y-1),3:A=POINT(X,Y):IFA=PTHEN40
ELSEIFA=CTHEN30ELSEPLAY"S2M3000L8O3DDEDC
6":GOSUB50:PRINT#1,"GAMEOVER":RUN
40 PLAY"S2M3000L8O5ECDFGAF":GOSUB50:PRIN
T#1," O.K.!!":FORI=0TO2:I=0:IFSTRIG(0)TH
ENNEXTR:PLAY"M6000O6CEDCCEDCFEDEC":GOSUB
50:PRINT#1," GOOD !":A=127:CIRCLE(A,A),4
0,15:PAINT(A,A),P,15:RUNELSEI=I-1:NEXT
50 LINE(4,4)-(250,36),15,BF:PRESET(10,8)
:RETURN:DATA15,2,4,6,10,,12,14,8,5,1
```

■変数リスト

X,Y……浮遊船の座標
A……浮遊船のフラグ
C……面のカラー
P……ゴールの色
V,W,K……画面作成用
R……ラウンド
V……加速度
I……ループ用

■プログラムの設明

10〜20	初期設定
30	メインルーチン
40	面クリア、200面クリア
50	面クリア処理、DATA

■チェックポイント

ゲームオーバーになるたびに最初の画面からはじめるのはうっとおしい。と思うキミは、リストが1画面に入らなくなるけど、次のようにするといい。まず、10行のFORR＝1 TO200の1をMになおし、次に、1 INPUT M：FOR Z＝0 TO (M−1)＊62：V＝RND(1)：NEXTとするとrun したときにはじめる面数をきいてくるから、はじめたいところをうちこんでからスペースキーをおせばよい（面数が大きくなると少し時間がかかるけど）。

（よっちゃん）

〈どーくつ〉このゲームの担当は、よっちゃんだ。よっちゃんがこのゲームに取りくむ姿を、私はしばしば見かけていた。なんだか、ごつっとした画面だなーと思った。ゆみちゃんは、ぐぐがぐがぐがってかんじがすると言っていた。うーむ……どーくつの中はまっくらやみ。この前読んだ「洞窟の女王」というSF小説とか、何年か前の映画「レイダース」を思い出す。あーいった話の中のヒーローって、本当にかっこいーんだよねー♡あーでもこのゲームにそんなアドベンチャー的なものは望めないのであった。(少女ゆき)

LAST FIGHT

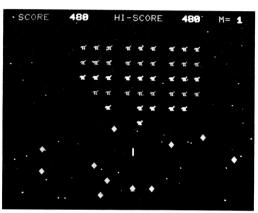
ラスト　ファイト

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

数年の時を経て、あのスペースインベーターがX１の１画面プログラムになって帰ってきた。いや、自機が"♤"で、インベーダーが"π"だからスペードパイベーダーってか。で、このスペードをテンキーの④、⑥で左右に動かし、スペースキーでミサイルを打つのだ。しかし、敵も必死まめたん雨アラレちゃんと、ミサイル(◇)を落としてくる。インベーダーは１匹30点。ミサイルにあてると10点。しかし、ミサイルは不死身なので気をつけよう。自機の命はひとつしかないからね。リプレイはスペースキー。

1画面プログラムのインベーダーゲーム

▲１画面にしてはゲーム性たっぷりのプログラム。なかなかの凝縮度だったのだ。

BY 栗本隆志

やったね！　育進学習塾OBのみんな、見てる〜!?

忘れもしない10月13日。それはぼくの誕生日でした。昼ごろ、１枚の封筒が届いた。それはまぎれもなく、採用通知だった。なによりものプレゼントだ。やったね。育進学習塾OBのみんな、見てる？　それからバンプさん、これからもいいプログラムを作ってくださいね。

■変数リスト

XY……自機の座標
E，J……インベーダ移動処理用
M……面数
B(n)，AY(n)……インベーダの座標
R……敵の残り数
D……インベーダの動く方向
U……１番下の段のインベーダ
V……自機のX座標の増加量
SC，HI……スコア、ハイスコア
SX，SY，C……星の座標と色

■プログラムの説明

10　初期設定
20〜 30　画面設定
40　スコア表示
50　自機移動、ミサイル発射
60　ミサイル命中処理
70　面クリア処理
80〜 90　自機表示、敵ミサイルの移動
100〜110　敵移動
120〜130　敵ミサイル表示
140〜150　ゲームオーバー処理

■チェックポイント

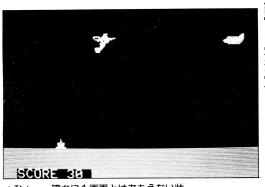
ジョイスティックでプレイする場合は、50行と150行のSTICK(0)とSTRIG(0)の(0)を、(1)とすればよいのです。

（バンプ）

```
10 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINTA-Z:TEMPO 200:DIM AY(5):FOR I=0 TO 8:READ B(I):
NEXT:X=18:E=0:J=14:M=1:DATA 10,12,14,17,19,21,24,26,28
20 R=54:D=18:U=5:CLS4:FOR I=0 TO 5:FOR Q= 0 TO 8:AY(I)=I*2+1:COLOR I+1:LOCATE B(
Q),AY(I):PRINT" ":NEXT:NEXT:COLOR2:LOCATE 1,0:PRINT"SCORE";SPC(10);"HI-SCORE"
30 FORI=0TO49:SX=INT(RND*320):SY=INT(RND*200):C=INT(RND*7+1):PSET(SX,SY,C):NEXT
40 COLOR7:LOCATE 7,0:PRINTUSING"#####";SC;:LOCATE 25,0:PRINTUSING"#####";HI:LOCA
TE 33,0:COLOR2:PRINT"M=";:COLOR7:PRINT M:IF AY(U)=23 THEN 140
50 ST=STICK(0):IF STRIG(0) THEN FOR I=22 TO 1 STEP -1:T$=CHARACTER$(X,I):LOCATE
X,I:PRINT"┬":IF T$=" " THEN LOCATE X,I:PRINT" ":NEXT:GOTO 70 ELSE 60 ELSE 70
60 PLAY"O7C1EF":LOCATE X,I:PRINT" ":IF T$=" " THEN SC=SC+30:R=R-1:FOR S=2 TO 37:
Z$=CHARACTER$(S,AY(U)):IF Z$=" " THEN NEXT:U=U-1 ELSE 70 ELSE COLOR 4:LOCATE X,I
:PRINT"♦":SC=SC+10
70 IF R=0 THEN M=M+1:J=J+6:GOTO20 ELSE IF ST=4 THEN V=-1 ELSE IF ST=6 THEN V=1
80 IF X+V=2 OR X+V=37 THEN 90 ELSE LOCATE X,23:PRINT" ":X=X+V
90 LOCATE 0,AY(U)+1:PRINTCHR$(15):XX$=CHARACTER$(X,23):COLOR2:LOCATE X,23:PRINT"
♠":V=0:IF XX$="♦" THEN 140
100 MS=MS+1:F$=CHARACTER$(2,AY(0)):G$=CHARACTER$(37,AY(0)):IF F$=" " OR G$=" " T
HEN CONSOLE 1,22:LOCATE 0,1:PRINTCHR$(15):CONSOLE:FOR I=0 TO 5:AY(I)=AY(I)+1:NEX
T:E=2:IF D=18 THEN D=8 ELSE IF D=8 THEN D=18
110 IF E=2 OR R<J THEN FOR I=0TOU:LOCATE0,AY(I):PRINTCHR$(D):NEXT:E=0 ELSEE=E+1
120 MX=INT(RND*35+2):COLOR4:LOCATE MX,AY(U)+1:PRINT"♦":IF SC>HI THEN HI=SC
130 IF MS=15 THEN LOCATE X-1,AY(U)+1:COLOR4:PRINT"♦♦♦":MS=0:GOTO40 ELSE 40
140 LOCATE X,23:PRINT" ":PLAY"O3F5RC5R2C5D7CREF":COLOR5:LOCATE 15,12:PRINT"GAME
OVER":CFLASH1:COLOR6:LOCATE 13,20:PRINT"PUSH SPACE KEY":CFLASH
150 IF STRIG(0) THEN X=18:SC=0:M=1:J=12:GOTO 20 ELSE 150
```

〈ゆみちゃんトマト〉ままがわがまま（ママが我がまま）（新潟県・倉市谷亜理美）☆みんなのママはわがままかな？　うちのおかーちゃんはわがままではありませんが、おねえちゃんみたいな母親です。で、このトマトには2カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉あなだやだなあ（穴だ！　やだなぁ）（静岡県・ぴーぱの弟まさし君）☆兄弟でトマトに挑戦とはえらいっ!! まさし君、おにーちゃんに負けないような、ものすごーいやつを送ってね。楽しみにしてます。2.5カラグラム。☆

ACES HIGH（エイシズ ハイ）

FOR FM-7シリーズ

▲ひょー、確かに1画面とはおもえない壮大なストーリーが隠されていそうな画面だ

壮大なストーリーのなかで戦う変形ファイター

ところでこのまえ、VF400Fで丹沢湖のワインディングを攻めていたら、いきなりリアタイアがズルズルすべってこけそうになってしもーた。このときは地面を蹴りあげて立ち直ったけどブーツに傷がついてしまった。

松本商事グループ(M.S.G.)代表取締役のISSEIです。

BY松本商事グループ

このゲーム、背後に壮大なストーリーが流れているんだけど、スペースの関係上カットさせていただきます。

RUNするといきなり始まるので気をつけよう。キミは自機"バトラックス"をテンキーで動かし、敵"フェザー"をやっつけよう。ビームはスペースキーだ。下からは自走砲が攻撃してくる。

バトラックスは地面におりるとチキンウォーカーに変形するので自走砲をふみつぶすことができるのだ。1機でもやられるとゲームオーバー。リプレイはSキーだ。

■変数リスト

X,Y……バトラックスの座標
A%(n)……バトラックス
B%(n)……フェザー
H%(n)……自走砲
S……スコア
A,B……バトラックスを消す座標
K……キースキャン
X1,Y1……フェザーの座標
G……乱数
X2……砲台座標

■プログラムの説明

行	内容
10	REM文
20	初期設定、画面設定
30	A%、B%、H%のデータ読みこみ
40	キースキャン、ビーム発射
50〜60	バトラックスの移動
70〜60	フェザーの移動、フェザーのビーム発射
100	自走砲の移動、自走砲のビーム発射
110	バトラックスとフェザーが衝突したか？
120	ゲームオーバー処理
130〜150	キャラクタデータ、BEEP音

```
10 ' ***   Aces High   ***     /     ♥ ♥ ♥ Issei Present For You ♥ ♥ ♥
20 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:X=546:Y=154:DIM A%(36),B%(11Ø),H%(8):POKE -7Ø9,5:POKE
-711,Ø:POKE -71Ø,7:LINE(Ø,168)-(639,191),PSET,4,BF:LOCATE 9,23:PRINT "SCORE";S
3Ø FORI=5TO57:READB%(I):NEXT:FORI=1TO34:READA%(I):NEXT:FORI=ØTO8:READH%(I):NEXT
4Ø K=PEEK(-767):A=X:B=Y:IF K=32 THEN LINE(X,Y+5)-(Ø,Y+5),PSET,7:LINE(X,Y+5)-(Ø,Y
+5),PSET,Ø:IF Y1=Y AND X1<X THEN LINE(X1,Y1)-(X1+41,Y+13),PSET,Ø,BF:X1=Ø:Y1=G*14
:S=S+1Ø:GOSUB 15Ø:LOCATE 14,23:PRINT S
5Ø X=((K=54)*(X<558)-(K=52)*(X>42))*42+X:Y=((K=5Ø)*(Y<154)-(K=56)*(Y>Ø))*14+Y:IF
 Y<154 THEN POKE -711,Ø ELSE POKE -711,7:IF X=X2 THEN GOSUB 15Ø:X2=Ø:S=S+1Ø
6Ø LINE(A,B)-(A+41,B+13),PSET,Ø,BF:PUT@A(X,Y)-(X+41,Y+13),B%,PSET
7Ø A=X1:B=Y1:G=RND(1)*1Ø:Y1=-SGN(Y-Y1)*(G>5)*14+Y1:X1=(X1+42)*-(X1<5ØØ)
8Ø LINE(A,B)-(A+41,B+13),PSET,Ø,BF:PUT@(X1,Y1)-(X1+41,Y1+13),A%,PSET,7
9Ø IF G=Ø THEN LINE(X1+42,Y1+5)-(639,Y1+6),PSET,7,B:LINE(X1+42,Y1+5)-(639,Y1+6),
PSET,Ø,B:IF Y1=Y AND X1<X THEN BEEP:GOTO 12Ø
1ØØ IF G=5 THEN A=X2:X2=-X2*(X2<55Ø)+42:LINE(A+11,161)-(A+3Ø,167),PSET,Ø,BF:PUT@
(X2+11,161)-(X2+3Ø,169),H%,PSET,7:LINE(X2+19,16Ø)-(X2+19,Ø),PSET,7:LINE-(X2+19,1
6Ø),PSET,Ø:BEEP 1:BEEP Ø:IF X2=X AND X>15Ø THEN BEEP:GOTO 12Ø
11Ø IF X1=X AND Y1=Y THEN BEEP:GOTO 12Ø ELSE GOTO 4Ø
12Ø SYMBOL (12Ø,1ØØ),"GAME OVER",5,5,5:IF PEEK(-767)=83 THEN RUN ELSE 12Ø
13Ø DATA 4,16384,Ø,136,1Ø922,-24575,16389,2184Ø,Ø,42,-22Ø16,Ø,17Ø,Ø,Ø,16,Ø,Ø,-22
528,Ø,84,Ø,Ø,-23552,Ø,182,Ø,Ø,-25984,Ø,74,24576,Ø,Ø,1728,Ø,13,2Ø486,-5462,-21844
,15Ø1,16383,-4821,27319,-6,-21846,21823,-447,21834,-495Ø,-32768,-22187,2176Ø
14Ø DATA 4Ø64,Ø,7,-8192,4Ø95,3411,3,1Ø8,-434,-16617,-94Ø9,-2736,56,-3841,Ø,21,2Ø
224,Ø,1Ø664,Ø,3,-11264,Ø,5Ø6,Ø,317,31744,Ø,23Ø2Ø,Ø,1Ø,3Ø72Ø,Ø,38Ø,64,4,Ø,-8191
15Ø FOR I=Ø TO 99:BEEP 1:BEEP Ø:NEXT:RETURN:DATA -36ØØ,8Ø31,159,8362,-21856
```

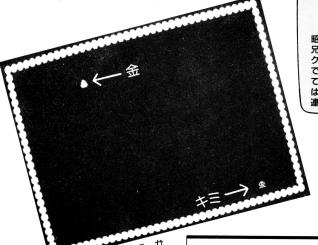
〈ACES HIGH〉さすが男の子！　ってかんじのゲームだね。ちょっと私にはニガ手な部類だわ。それより作者の写真が何ともいえない……。思わず見入ってしまった。猫が好きなのかな。ユーモアがあるお方だ。猫といえば、今流行りのマンガがあるよね♡　あれすんごく可愛いーね。小女ゆきのお家には猫がいるけど、"マイケル"なんてかっこいー名前じゃないんだ。"しろ"と"チビ"という実にオーソドックスな猫くさい名前なんだ。でも今度飼うときはもっと愛らしい西洋っぽい名前にしようっと。（少女ゆき）

ICE WALL
アイス ウォール

FOR MZ-1500 MZ-5Z001

グリグルグレロと壁をよけつつお金持ち

自分をカーソルキーで操作して、画面上の金を全部取っていく、スネークゲームの一種。氷の壁にぶつかると、ゲームオーバー。自分の通ったあとも壁になるので、自分にもぶつからないように気をつけなければいけないのだ。リプレイはスペースキー。

このゲームの特徴はキャラクタ。しかも、PCGをメモリから直接読む、ちょっと変わった方法をとっている。他のMZ-1500のユーザーもがんばろう！

BY URB

最近、暗室作業に青春を感じるURBの静かな自己紹介です。

昭和44年12月24日生まれの15歳。父、ひとり。母、ひとり、兄、ひとり……の4人家族です。アニメが好きで、とくにクリィミーマミが好きで、太田貴子さんも好きです。学校では写真部に所属していて、最近は暗室作業に青春を感じています。（編集部注・MZ-1500のユーザーからの投稿は今のところまだ少ないけれど、そのなかでURBは、常連なのだ。以前、掲載した『TAGOSAKU』は彼の作品）

▲これはスタート画面。かわいいキャラクタの動いたあとは壁になっていくのだ

```
1 S=0:F=0:B=0:RESTORE:E=$D400:GOSUB10
2 GETG$:C=X:D=Y:IFG$=""THENG$=A$
3 X=X+(G$="■")-(G$="■"):Y=Y+(G$="■")-(G$
="■"):A=PEEK(E+X+Y*40):A$=G$:IFA=233THEN
B=B+1:ELSEIFA=232THEN6
4 FPRINT[C,D]1:FPRINT[X,Y]3:IFB=FTHEN5:E
LSEBEEP:BEEP:GOTO2
5 B=0:S=S+F:GOSUB11:GOTO2
6 CURSOR10,10:PRINT[4]"SCORE ";S+F
7 CURSOR10,12:PRINT[4]"HIT SPC KEY !!"
8 GETG$:IFG$=" "THENRUN:ELSEGOTO8
9 DATA3C7EFFFFFFFF7E3C000E1F3F3F3E3C3C
7EFFFFFFFF7E3C,0000101020202000001B2C6E5
EDFDF7E00183C7E7EFFFF7E,0000000000000000
003C7EDBDB7E000000000000000024DB
10 INIT"CRT:G":FORI=1TO3:READA$:FONT$(3,
I)=HEXCHR$(A$):NEXT:CLS3:FORI=0TO999:POK
EE+I,232:POKE$DC00+I,200:NEXT
11 FORI=1TO23:FORJ=1TO38:POKEE+J+I*40,0:
NEXTJ,I:FORI=0TOF:X=RND(1)*36+2
12 Y=RND(1)*22+2:IFPEEK(E+X+Y*40)=233THE
N12:ELSEFPRINT[X,Y]2:NEXT:A$="":F=F+1
13 X=INT(RND(1)*40):Y=INT(RND(1)*25):IFP
EEK(E+X+Y*40)<>0THEN13:ELSERETURN
```

■変数リスト
S……スコア
F……ステージ数
B……取った金の数
G$, A$……キー入力用
X, Y……自分の座標
C, D……元いた自分の座標
A……移動先に何があるか

■プログラムの説明

1	初期設定1
2	キー入力
3～4	自分移動
5	面クリア
6～8	ゲームオーバーの処理
9	PCGデータ
10～13	初期設定2と画面作り

■チェックポイント
このゲームの特徴はPCGを直接、メモリから読んでくることです。ですから、9行目のデータは注意して入力してください。 (Mo Mo)

〈女の子の髪型ピックアップ〉ゆみちゃんはソバージュでセミロング。よーこはカーリーだったのをカットして、とても女性的なふんわりしたヘアになりました。ふみえはフラッパーにしたばかり。少女ゆきはセミロングの麦ヘアー。りえちゃんはわりとスタンダードなカッティング。ゆーこはくせっ毛段カットなんだけど、ヘアーディメンションという聖子ちゃんが行きつけだった美容院に行きたがっています——以上、編集部にいる何人かの女の子の髪型情報でした。

SPRING(スプリング)その2

FOR MZ-2000/2200 MZ-1Z001

たこ焼きを食べているとイガグリがおそってくる

キミはバスケットボールのたっちゃん（●）。④と⑥で左右にドリブルしながら、大好物のたこやき（・）を食べていくのだ。イガグリ（*）に襲われるとパンクしてしまうので、ご用心。リプレイはヒット・エニイ・キー。

たっちゃんとイガグリの動きが作者の自慢だそうで、たしかになんとなくかわいくなってくる。とにかく、作者自身がこのゲームを気にいっていて、やっているうちに知らず知らず陽気になってくるんだそうだ。担当MoMoは、しばらく遊んで「ぼくはこれを採用するじょー」と陽気にいった。ちなみに作者は1000点までいけなくて、泣いている。

◀〝ヤッタネ〟といってとびあがっている、かわいいボールが話題のたっちゃんで〜す！

■変数リスト
S……スコア
M……たっちゃんの数
R……レベル
C$……たっちゃん消去用
D$……パンクしたときのキャラクタ
V……たこやきを食べた数
X,Y……たっちゃんの座標
C,U……たっちゃんの移動増分
A,B……いがぐりの座標
E,F……いがぐりの移動増分

■プログラムの説明

10	初期設定1
20〜 80	画面表示と初期設定2
90〜120	たっちゃん移動
130〜170	いがぐり移動
180〜190	たっちゃんパンク
200〜210	ゲームオーバーの処理
220	ステージクリアの処理

■チェックポイント

次のようにするとデモプログラムになります。

75 C=INT（RND（1）＊3−1）：IF C=0 THEN 75

を追加して、90行のGETK：C=（K=4）−（K=6）を消し、90行のTHEN C=0をTHEN C=（C=1）−（C=−1）とし、210行のGETK$をK$=〝␣〟にする。

ゲームの途中でBREAKをかけたときは、かならず「F5」を押してください。

（MoMo）

```
10 CONSOLE C40:TEMPO 7:S=0:M=3:R=1:C$=" ":D$="●0−−. ":DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
20 PRINT CHR$(6):FOR I=6 TO19:CURSOR 5,I:PRINT "▇";SPACE$(28);"▇":NEXT
30 FOR I=5 TO20STEP3:CURSOR 5,I:PRINT STRING$("▇",30):NEXT:V=0:POKE$952,0
40 FOR I=1 TO2:FOR J=8 TO19 STEP3:CURSORINT(RND(1)*25+7),J:PRINT "  ":NEXT J,I
50 FOR I=1 TOR*2+20:CURSOR INT(RND(1)*26+7),INT(RND(1)*14+6):PRINT ".":NEXT
60 CURSOR 7,3:PRINT "YOUR SCORE:";S:CURSOR 25,3:PRINT"ﾀｯﾁｬﾝ:";M:CURSOR 7,22
70 PRINT "ﾀｺﾔｷ:";R+10-V;" ":X=20:Y=16:U=-1:A=INT(RND(1)*28+6):B=6:E=1:F=1
80 CURSORX,Y:PRINT"●":CURSORA,B:PRINT"*":MUSIC"G5+C+D+B+G+C+D6+E3+D3+D3+C3+C8"
90 GET K:C=(K=4)-(K=6):ON-(C$="*")GOTO 180:IF CHARACTER$(X+C,Y)="▇" THEN C=0
100 IF CHARACTER$(X+C,Y+U)="▇" THEN U=(U=1)-(U=-1) :MUSIC "CO"
110 IF C$="." THEN S=S+10:V=V+1:MUSIC "+FO+C":C$=" ":IF V=R+10 THEN 220
120 CURSOR X,Y:PRINT C$:X=X+C:Y=Y+U:C$=CHARACTER$(X,Y):CURSOR X,Y:PRINT"●"
130 IF RND(1)<R/10 THEN E=(X<A)-(X>A):F=(Y<B)-(Y>B):REM
140 IF CHARACTER$(A+E,B  )="▇" THEN E=(E=1)-(E=-1) :REM | 60.8/20 by ﾀｯﾁｬﾝ |
150 IF CHARACTER$(A+E,B+F)="▇" THEN F=(F=1)-(F=-1) :REM
160 CURSOR A,B:PRINT " ":A=A+E:B=B+F:IF CHARACTER$(A,B)="●" THEN 180
170 CURSOR A,B:PRINT"*":CURSOR 18,3:PRINT S:CURSOR12,22:PRINTR+10-V;" ":GOTO90
180 M=M-1:FOR I=1 TO7:CURSOR X,Y:PRINT MID$(D$,I,1):MUSIC CHR$(I+66)+"R1":NEXT
190 CURSOR 31,3:PRINT M:IF M>0 THEN 60
200 MUSIC "R9R+D2+D6R5+E4+D2+D+D4+C+C2B4A2A4G2AB8R":POKE$952,166
210 CURSOR 11,12:PRINT" G A M E  O V E R ":GET K$:ON-(K$<>"")GOTO 10:GOTO 210
220 CURSOR X-2,Y-1:PRINT"ﾔｯﾀﾈ!":MUSIC "+E3+D+CBROB5+C5":R=R+1:S=S+100:GOTO 20
```

〈SPRINGその2〉バスケットボールのたっちゃんがタコヤキを大好物としているなんて。ボールのくせして、なまいきだ。なーんちゃってね。そーいえば、たこやきって、あたいも大〜好き。なんたって、自分の家で作っちゃうもんね。あたいが作るたこやきには、とうもろこしやなると、ホタテ貝なんかいれちゃうもんね。これがうまいんだ。みんなは、作ったことあるかな？　もっといいアイデアのある人は、こそっと教えてね。よろしく。

●MONSTER HOLE●

モンスター　ホール

FOR MZ-2000 (G-RAM1要)／2200 MZ-1Z001

テンキーの④と⑥で、人を左右に動かして、まずはカギを取りに降りよう。ちょろちょろ動きまわっている敵にはつかまらないように。敵や穴の位置をよく見て降りていくのがコツ。かといってあまりのんびりしていても、タイム制限があるので困ってしまう。

カギは1回に1個しか持っていくことができない。いったん下に降りはじめると下に着くまで上にはあがれないし、その逆にいったん昇りはじめると上に行き着くまで下には下がれない。こうして、カギを全部取って右上のドアまでたどりつけば……そのときキミが見るものは？

ところで、このプログラムはマシン語がはいっているのでわかっているとは思うけどRUNのまえにセーブしよう。

カギを取ってドアをあけたとき…ひえっ！

砂漠のようはMZ界のオアシス・YATOMI MZ BOYSをよろしく！

はじめて送ったプログラムなのに採用されるなんて夢にも思わなかった。ショートなんかにしようかと思ったけど、そんなに長いのは作らなかったもんね。といいつつも、ほんとは受験勉強で忙しいのだ。なんとかしてくれえ。それに加えて今は中間テストの真っ最中なのだ！

BY YUKARI

▼アットマークのモンスターにつかまらないように、下の￥をとりつくす。そして、右上のドアにたどりつくと……？

■変数リスト

R$……ミュージックデータ
N$……人間のキャラクタ
C$……消去用キャラクタ
M(n)……ミュージックデータ
P……ミュージックナンバー
X,Y……人間の座標
M……取った旗の数
T……タイム

■プログラムの説明

行	内容
1～3	初期設定
20	キー入力
30	BGM
35	カギを取ったか判断する
40	敵移動・人間おりる
45	人間あがる
70～71	あがる処理のサブルーチン
75～77	画面表示
80～81	ゲームオーバーの処理
90～91	機械語データとミュージックデータ

```
 1 RESTORE90:CLR:CONSOLES0,24,C40:LIMIT$9FFF:FORI=0TO9:POKE40960+I,INT(RND(1)*30
)+5:POKE40970+I,INT(RND(1)*2):NEXT:FORI=0TO74:READA:POKE40980+I,A:NEXT:MUSIC"R0
 2 R$="CDEFGR":DIMM(50):READA$:FORI=1TO50:M(I)=VAL(MID$(A$,I,1)):NEXT:P=1
 3 N$="888R~"+CHR$(16)+"ﾎﾞ↓":C$=STRING$(CHR$(0),8):GRAPHI3,C,O3:X=15:Y=1:M=0:TEMP
O7:M$="ﾄﾞｱ ｦ ｱｹﾙﾄ ｿｺﾆﾊ !! ...ﾅﾆﾓﾅｶｯﾀ....":GOSUB75:CURSOR38,0:PRINT"▒ﾘ⇔▒";:T=220
 20 POKE$952,0:GETA:POKE$952,166:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$:X=X+(A=4)-(A=6)
 30 X=X-(X<0)+(X>38):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,N$:D$=CHARACTER$(X,Y):ONASC(D$)-6
3GOTO81:ON-(ASC(D$)-30)*(M=8)GOTO80:MUSICMID$(R$,M(P),1):P=P+1:P=P+(P=51)*50
 35 IF (CHARACTER$(X,Y)="¥")*(F<>1)THEN CURSORX,Y:PRINT" ";:USR($F14):F=1
 40 USR($A014):IF F=0 THEN IF CHARACTER$(X,Y+1)<>"■"THENFORI=0TO1:POSITIONX*8,Y*
8:PATTERN-8,C$:Y=Y+1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,N$:NEXT
 45 ON(F=1)*(CHARACTER$(X,Y-1)<>"■")GOSUB70:F=F-(Y=23)*(M=8)*(F<1):ON ASC(CHARAC
TER$(X,Y))-63GOTO81:T=T-1:CURSOR4,0:PRINTT;" ":ON T+1 GOTO 81:GOTO 20
 70 FORI=0TO1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$:Y=Y-1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,N$:IF
Y=1THENMUSIC"CODEFGAB":M=M+1:F=0:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$:X=X+1:T=220
 71 M=M+(M>8):NEXT:ONASC(D$)-63GOTO81:RETURN
 75 PRINTCHR$(6);:FORI=1TO11:CURSOR0,I*2:PRINTSTRING$("■",39);:A=INT(RND(1)*18):
CURSORA,I*2:PRINT" ";:CURSORA+20,I*2:PRINT" ":NEXT:CURSOR0,0:PRINT"TIME";T
 77 FORI=0TO7:CURSORI*5,23:PRINT"¥";:NEXT:PRINT:PRINTSTRING$("■",39);:RETURN
 80 PRINTCHR$(6);:FORI=1TO34:CURSORI+4,10:PRINTMID$(M$,I,1);:MUSIC"-C5":NEXT
 81 MUSIC"B4AGFEDC":PRINTCHR$(6);:CURSOR12,11:INPUT"1-PLAY 2-END ";A:ONAGOTO1
 90 DATA62,208,211,232,253,33,10,160,221,33,0,160,14,3,6,10,221,110,0,97,205,44,
12,54,0,253,102,0,221,110,0,62,1,188,40,10,45,62,0,189,32,12,38,1,24,8,44,62
 91 DATA39,189,32,2,38,0,221,117,0,253,116,0,97,205,44,12,54,64,12,12,221,35,253
,35,16,198,201,56463662342166345323423453234256463662342166666666
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉へありきっどつけてついにとーさんこんさーとにいってけつどっきりあへ（ヘアリキッドつけてついに父さん、コンサートに行って、けつドッキリ、アへ）（福岡県・$バーチャン）☆きえ～っ!! 後半はぜ～んぜん意味ないんだけど、最後のアへが気に入ってしまった。以下は作者からのコメントです。「これは長編リアルサスペンスです。ひとりでは、決して笑わないでください！」で、こいつには3.5カラグラムあげちゃうもんね。☆

カラー

COLOUR

FOR M5 (Pro,Jr.) BASIC G

このゲームはただのシューティングゲームであります。しかし、ちょっと違っているのであります。それは、自機の色が変えられるという、まさにカメレオンみたいなやつなのです。なぜ色を変えるかというと、上から攻めてくる3色の敵に対し、同色のときだけ反撃のミサイルが有効だからなのです[Z]キーで色を変え、カーソルキーで左右に移動する。ミサイル発射は、左のSHIFTキーであります。

▶色であわせるゲームなのでモノクロではなにもいえない。うーん、でもオモロイよ

今回のグラムでウォークマンを買いたい、ひきつづき、I.F.でした。

BY I.F.

前々回のグラムで海へ行き、前回のグラムは研修旅行のこづかいにしました。今度こそ、ウォークマンを買いたい私なのでした……なんちゃって。ところで、私は長いプログラムを作ると、頭が狂ってくるので、短いのしか作れません。とゆーわけで、前回にひきつづき、I.F.でした。ちゃん、ちゃん。

相手の色にあわせてミサイル攻撃シューティング

敵を20機撃墜すると、ラウンドクリア。エネルギーが0になるとゲームオーバーだ。

なお、異色の敵にあたってしまうとエネルギーの減り方がはやくなるので注意。

リプレイは[1]～[4]のキーでOK。

```
1 on error gosub 3:print "KL":stchr "181
818bda5eff7bd66dbdbffbde77e18" to 0:S=0
2 scod 0,0:scol 0,2:scod 1,&1E:scol 1,2:
for I=2 to 6 step 2:scod I,1:scol I,I:sc
od I+1,1:scol I+1,I:next:R=0:goto $A
3 resume:$A:erase:R=R+1:console 0
4 mag 1:E=1000-R*20:if E<200 then E=200
5 for I=0 to 23:print cursor(rnd(31),I);
".":next:X=15:G=0:loc 0 to X*8,176:Z=2
6 K=inkey(0):X=X+(K=55)*(X<30)-(K=54)*(X
>0):move 0 to X*8,176,1:P=post(2,7)
7 if K=33 then Z=Z+2:if Z>6 then Z=2
8 scol 0,Z:scol 1,Z:C=coinc(1):Q=4-(R<5)
:if(inkey(1)=4)*(status(1)=0)then play "
l169":loc 1 to#0:move 1 step 0,-4,2
9 print "K ENERGY";E;tab(15);"ENEMY";G;
10 E=E-1:if P>1 then loc P to rnd(240),0
:move P step rnd(4)-2,2,rnd(Q)+1-(R<3)
11 if G=20 then play "bagfedc":goto $A
12 if C>1 then if sprite(C,3)=Z then pla
y "dc":erase C:S=S+10:G=G+1 else E=E-10
13 if(coinc(0)>1)+(E<0)then erase:print
cursor(9,9);"SCORE";S else goto 6
14 if asw(0)then goto 1 else goto 14
```

■変数リスト

S……スコア
R……ラウンド
G……撃墜数
E……エネルギー
X……自機のX座標
K……キー入力用
Z……自機の色

■プログラムの説明

行	内容
1～4	初期設定
5	画面設定
6	キー入力処理・自機表示
7	自機の色をかえる
8	ミサイル発射処理
9	エネルギー、撃墜数表示
10	敵移動・表示処理
11	ラウンドクリア
12	敵を撃墜したかの判定
13	ゲームオーバー処理
14	リプレイ処理

〈COLOUR〉21年間生きてきて、年代とともにいろいろな色を好んできました。小学生のころは、なにがなんでも赤が好きで、運動会のとき白組になると、なんとなーく気分がのりませんでした。中学生のころは、世の中で黒と白の組み合わせというファッションが流行し、あたいもその波にのりました。高校生のころからは原色よりも中間色を好むようになりました。で、今現在好きな色は、白です。とにかく、スキーウエアで白のワンピースがほしいです。

でぶ大先生の気分で移植

PF-Xってなんだ？　名前の由来はとりあえず秘密だけど、かんたんにいうと、PC-8801シリーズとFM-7シリーズでX1みたいなキャラクタ定義ができる夢のシステムだ。つまり、X1のようなゲームを作ったり、X1のプログラムを移植したりするのがとてもかんたんになるわけ。システムといっても、ほんのちょっとのプログラムを打ちこむだけ。さあ、PC-88とFM-7のユーザー諸君、このシステムを使ってX1となかよくしよう！

SPECIAL

PC-88、FM-7でキャラクタ定義ができるPF-X大公開

PRODUCED, PROGRAMMED AND WRITTEN BY DEBU DAI-SENSEI
ILLUSTRATED BY PIMPUU

私の自宅はニューヨーク
the Long and Winding Road

X1はつまらないところもあるが良い子だ。FM-7はだめな子だけど、そこがかわいい。PC-88はとにかく私とつきあいが長い。

はやい話が私はこの3人とも愛しているのだ。なのに、この3人はなかが悪い。とくに、X1は良い子ぶりっ子で、かわいいキャラクタを使ったゲームにやたら強い。FM-7やPC-88で、X1のまねをしようとするとホントに苦労してしまう。

でも、私の気持ちとしては、この三人にはもっとなかよくしてほしかった。そこで、じつはテキトーな気持ちでこのシステムの話をしたら、いきなり、それを作れといわれて、あとに引けなくなったのだ。

その日から、私は編集室に泊りこみ、私の自宅はニューヨークのように遠くなってしまった。

私がPC-88とFM-7でマシン語アドベンチャーしているうちにも、月日はかってに流れ、街角の木々は色づき、やがて葉を落としていった。

そして、11月のある騒がしい真夜中、PF-Xは完成した。うむむ、できてしまうとポシェットに軽く掲載してしまうのは惜しい。が、すでにポシェットNo.6の表紙には、しっかりとPF-Xの文字が刷りこまれていたのだった。

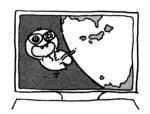
バグー葉
サブシステムにフルRAMに
落ちて天下のシステムダウンか。
……

なんのこっちゃ。

PF-Xは世界を救う
We Are the World

だれがなんといっても、X1のPCG機能はゲーム作りを楽しくしてくれる。とくにむずかしいことをしなくても、キャラクタを自由に作り、かんたんにヘコヘコ動かすことができる。ちょっとX1を知っている人なら、自分のマシンにあのPCG機能があったなら……とうらやましく思った経験があるだろう。

PC-88やFM-7のユーザーが、X1のゲーム・プログラムを見て移植しようとしても、このPCG機能がじゃまをして、ほとんど移植は不可能に近い。

そこで、PF-X、なのだ。

基本的にこのシステムは、X1のゲームをPC-88やFM-7でもほとんどそのままの形で使えるようにしたいために開発したものだ。逆にこのPF-Xシステム上で作ったPC-88やFM-7のプログラムもほとんどそのままの形でX1に移植できるわけで、1本のプログラムを3機種間で共有する美しき世界がやってくるのだ。

ちなみに最初にことわっておくが、このシステムはゲーム・プログラムを対象にしているため、40字モードの場合しか考えていない。

PF-Xが架ける橋
Bridge over Troubled Water

PF-Xは、すでに各機種にあるBASIC自体を拡張して、キャラクタ定義（PCG）機能をつけるユーティリティソフトだ。

正確にいうとキャラクタ定義ではなく、

グラフィック機能の一種のだが、少なくともプログラム上では、X1のPCGとほとんど同じ使い方ができるようにしてある。

一度PF-Xのプログラムを実行しておけば、リセットをかけるまではそのままPF-Xシステムは生きている。だから、PF-Xシステム上で作ったプログラムをいくつでもロードして遊ぶことができるわけだ。この感覚はこれからおいおい実際に体験してもらうとして、まるでPC-88やFM-7がX1になったような気分なのだ。

PF-Xが走るとなにが変わるか？

X1でキャラクタ定義するには、2つの命令が必要なことはわかるだろう。

①キャラクタパターンを定義するための命令（DEF　CHR$（n）＝〈文字式〉）

②そのパターンをプリントする命令（CGEN1を実行したあとのPRINT命令）

この2つだ。PF-Xシステムでは、この2つの命令と対応する2つの新しい命令が使えるようになるのだ。

①の機能は、それぞれ次の命令になる。

PC-88：RBYTE（n）＝〈文字式〉
FM-7：FONT（n）＝〈文字式〉

また、②の機能は、

PC-88：WBYTEx, y, c,〈文字式〉
FM-7：FPRINTx, y,c,〈文字式〉
（x, yは座標。cはカラーコード）

くわしいことは26ページの「リファレンスマニュアル」を参照してもらうとして、大事な点は、X1の①の機能で使われているキャラクタのデータがまったくそのままの形でPC-88、FM-7に流用できるということだ。

②の機能のほうは、X1よりも便利になっている。つまり、X1でのPRINT文のほかに、COLOR文とLOCATE文の機能をあわせもっているのだ。

そのかわり、このWBYTEとFPRINTには、数値のプリントとスクロール機能がないが、もちろん、それにはふつうのPRINT文を使えばいいわけだ。

このほかに、PC-88では、画面に表示されているキャラクタコードを知るための関数がついていないため、STATUS（x, y）という関数と、CLS用にSTATUSという命令も設けた。

これでPCG関係の命令はX1と同じように扱えるようになる。X1のプログラムを移植しようとしたときの障害がPLAY文だけになったわけだ。効果音を1つ1つ鳴らして確かめればいいだろう。

PF-Xシステムはみんなの友だち
No More Lonesome

PF-Xシステムは、テープでもディスクでも使えるように作ってある。まず、ふつうにBASICを立ちあげ、PF-Xのプログラムを実行すれば、すでに述べたような機能が付加されるわけだ。

このあとは、どのようなプログラムをいれてもかまわない。

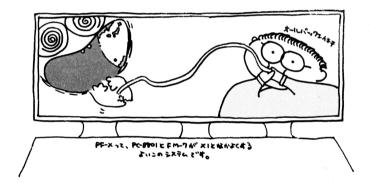
私が手持ちのディスクで調べてみたところ、次に示すものではすべてちゃんと動いた。

●PC-8801シリーズ……NEC製のノーマルなディスクBASIC、SWEET-88、CP／N88（テクノポリスソフト）

●FM-7シリーズ……富士通製のノーマルなディスクBASIC、九十九電機製のC-DOS7、M-DOS7

もし、これ以外のDOSで動かないことがあったら、手紙（電話は不可）で教えてほしい。できるかぎり、対応していく覚悟でいる。一応、心ある読者のためにPF-Xシステムのメモリマップを示しておくので、自分でもやってみてほしい。

また、FM-7シリーズの場合は、必ずPF-Xシステムを実行してからPF-X用のプログラムをいれること。そうしないと、プログラムがおかしくなる可能性があるので、注意してほしい。

また、ゲームのプログラムを打ちこむ場合は必ずPF-XのプログラムはNEWしておくこと。

PF-Xのその後
Over the Rainbow

手短な解説なので、少々わかりづらいかもしれないが、サンプルプログラムの『バナナ』を打ちこんで遊びながら、これを参考にして自分でもひとつプログラムを作ってみてほしい。あるいは、X1のプログラムを移植してみるのもいい。使い方そのものは、わりとシンプルで使いやすいものにしてあるから、ある程度のプログラム力があれば、すぐに使いこなせるようになるだろう。

実際、この号に掲載したX1の『おそうじパンプネコ』を移植してみたら、ほとんど部分的な修正だけて移植できてしまった（この移植版『おそうじパンプネコ』はスペースの関係でテクポリ1月号に掲載する）

また、ポシェットおよびテクノポリスへの投稿に限り、このシステムは自由に使ってもらいたい（他の雑誌に投稿したら盗作になってしまう）。その場合、PF-X使用とだけ書いてくれれば、BASICのプログラムをふつうにテープにセーブして送るだけでいい。PF-X本体は、こちらにシステムディスクがあるのでつけなくていいわけだ。

このシステムは、この号以降、どんどん発展させていくつもりでいる。次号では、とりあえず、本格キャラクタ・エディタを掲載するのでお楽しみに。

テクポリ誌で人気絶頂の佐藤元先生や8×8ドットの神様と呼ばれるパンプ先生などを迎えてにぎやかにやるつもりだ。

まだ、ピンとこない人も、だまされたと思ってぜひ打ちこんで試してほしい。そして、なにか意見があれば、どしどし聞かせてほしいのだ。私も、いろんな文句や指摘を読んでみたいし、できるかぎりのアフターケアをするつもりでいる。

私は今ひさしぶりに燃えているのだ。

クイズベンチャー

2 あら、パンプはよっぱらって、「さくらんぼでどーのこーの」とわけのわかんないことをしゃべりだした。やばいな→11へ

●PC-8801シリーズ用PF-X

```
1000 :
1010 '  PF-X for PC-8801/mkII/SR/FR/MR V1S
1020 :
1030 CLEAR ,&HBFFF: DEF USR=&HC000
1040 FOR I=0 TO 49:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE &HC000+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 A=USR(0):PRINT "READY !!":END
1090 :
1100 DATA F3,3E,C3,32,A1,EE,32,A4,EE,32,B3,EE,32,B0,EE,21,93D
1110 DATA 2D,F2,22,A2,EE,21,63,F2,22,A5,EE,21,88,F2,22,B4,86D
1120 DATA EE,21,B8,F2,22,B1,EE,3A,C2,E6,F5,F6,02,D3,31,21,96E
1130 DATA 20,C1,11,00,7E,01,FF,01,ED,B0,21,60,C0,11,20,F2,672
1140 DATA 01,DF,00,ED,B0,21,00,70,11,01,70,01,FF,0B,36,00,4D1
1150 DATA ED,B0,F1,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,556
1160 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,1E,05,C3,B3,03,CD,A3,18,8E4
1170 DATA FE,28,30,EC,FD,67,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,E1,FD,94E
1180 DATA 6F,CF,2C,CD,A3,18,DD,67,CF,2C,CD,D3,11,3A,BD,EA,8C3
1190 DATA FE,03,20,CC,E5,CD,C4,F2,CD,03,7E,CD,CF,F2,CD,CC,ACA
1200 DATA 56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,60,30,B4,FE,20,38,B0,8C7
1210 DATA DD,67,CF,29,CF,F1,CD,D3,11,E5,CD,C4,F2,CD,00,7E,A60
1220 DATA CD,CF,F2,CD,CC,56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,30,9FC
1230 DATA 8F,F5,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,85,4F,F1,47,CF,29,852
1240 DATA E5,CD,C4,F2,CD,09,7E,5E,2B,56,CD,CF,F2,ED,53,41,9AA
1250 DATA EC,3E,02,32,BD,EA,E1,C9,E5,CD,C4,F2,CD,06,7E,CD,A35
1260 DATA CF,F2,E1,C9,F5,3A,C2,E6,F6,06,F3,D3,31,F1,C9,F5,BE4
1270 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,F1,C9,00,00,00,00,00,00,77A
1280 DATA C3,0C,7E,C3,55,7E,C3,B0,7F,C3,91,7F,DD,7C,D6,20,8F7
1290 DATA 5F,26,30,CD,A4,7F,11,00,70,19,E5,CD,DE,7F,FE,30,77C
1300 DATA C2,20,F2,E1,47,C5,1A,13,D6,30,FE,0A,38,02,D6,07,713
1310 DATA CD,37,7E,C1,10,EF,C9,D5,11,45,7E,83,5F,8A,93,57,80A
1320 DATA 1A,77,23,D1,C9,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,599
1330 DATA CF,F0,F3,FC,FF,ED,73,40,7F,31,FF,7D,FD,E5,C1,DD,BF9
1340 DATA 54,97,CB,0A,9F,32,4A,7F,32,50,7F,97,CB,0A,9F,32,698
1350 DATA 63,7F,32,69,7F,97,CB,0A,9F,32,7C,7F,32,82,7F,CD,734
1360 DATA 91,7F,E5,79,87,87,87,5F,78,87,26,50,CD,A4,7F,16,7DD
1370 DATA 00,5F,19,11,00,C0,19,E5,D9,E1,D1,D9,CD,DE,7F,47,81C
1380 DATA C5,D5,1A,FE,60,DA,EC,7E,FE,64,20,10,FD,2C,D9,01,8EB
1390 DATA 80,02,09,EB,01,78,00,09,EB,D9,18,71,FE,6C,20,0A,5D9
1400 DATA FD,25,D9,2B,2B,1B,1B,D9,18,63,FE,72,20,0A,FD,24,696
1410 DATA D9,23,23,13,13,D9,18,55,FE,75,20,51,FD,2D,D9,01,673
1420 DATA 80,FD,09,EB,01,88,FF,09,EB,D9,18,41,08,FD,7C,FE,89E
1430 DATA 28,D2,39,7F,FD,7D,FE,19,D2,39,7F,08,D9,FE,60,30,83C
1440 DATA 38,FE,20,38,34,12,1B,EB,36,20,EB,13,FD,24,13,13,575
1450 DATA E5,D9,D6,20,4F,26,00,44,6C,09,29,09,29,29,29,29,4B8
1460 DATA 01,00,70,09,D1,EB,CD,42,7F,D9,23,23,D9,D1,C1,13,761
1470 DATA 05,C2,A0,7E,ED,7B,40,7F,C9,ED,7B,40,7F,C3,20,F2,8D1
1480 DATA 00,00,E5,E5,D3,5C,06,08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,5B4
1490 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,E1,D3,5D,06,6A6
1500 DATA 08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,4C0
1510 DATA 8C,95,67,10,EC,E1,D3,5E,06,08,1A,E6,00,77,23,13,651
1520 DATA 1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,D3,5F,6C1
1530 DATA C9,C5,78,87,61,1E,78,CD,A4,7F,5F,16,00,19,11,C9,6DC
1540 DATA F3,19,C1,C9,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,C9,56A
1550 DATA 3E,5C,4F,ED,79,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,4F6
1560 DATA ED,B0,3C,FE,5F,38,EB,D3,5F,21,C9,F3,0E,19,06,28,7BD
1570 DATA 36,20,23,23,10,FA,11,28,00,19,0D,20,F1,C9,21,41,441
1580 DATA EC,5E,23,56,1A,13,EB,5E,23,56,F5,7A,FE,84,30,06,6D9
1590 DATA DB,70,82,E6,7F,57,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,543
```

●PC-8801シリーズ用即席キャラクタエディタ

```
100 DIM D%(4)
110 FOR I=0 TO 7:READ D$:FOR J=0 TO 7:PSET (J,I),VAL(MID$(D$,J+1,1)):NEXT J,I
120 PRINT "RBYTE(&H20)=";CHR$(&H22);
130 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:GET@(0,J)-(7,J),D%
140 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(D%(2))+I)),2);
150 NEXT:NEXT:PRINT CHR$(&H22)
160 END
170 :
180 '     01234567
190 DATA 70000007
200 DATA 07000070
210 DATA 00700700
220 DATA 00077000
230 DATA 00077000
240 DATA 00700700
250 DATA 07000070
260 DATA 70000007
```

クイズベンチャー ?
3 横でヨーコとフミエが、「ボス、早くたべよーぜ」と皿をたたいている。少女ゆきは早くも皿にライスと○ケモノを盛った。→34へ

●FM-7シリーズ用PF-X

```
1000 :
1010 '  PF-X  for FM-7 series
1020 :
1030 CLEAR ,&H3FFF:AD=&H4000
1040 FOR I=0 TO 44:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE AD+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 EXEC AD: PRINT "READY !!"
1090 :
1100 DATA 86,08,B7,02,03,8E,6D,00,BF,02,04,8E,6D,28,BF,02,4EE
1110 DATA 10,8E,40,50,CE,6D,00,10,8E,00,DF,A6,80,A7,C0,31,6A4
1120 DATA A8,FF,26,F7,8E,41,30,CE,A0,00,10,8E,01,FF,B7,FD,883
1130 DATA 0F,A6,80,A7,C0,31,A8,FF,26,F7,8E,90,00,10,8E,06,753
1140 DATA 00,4F,5F,ED,81,31,A8,FF,26,F9,B6,FD,0F,39,00,00,70E
1150 DATA 43,48,41,49,CE,45,52,41,53,C5,4C,4C,49,53,D4,4C,627
1160 DATA 50,52,49,4E,D4,53,4F,55,4E,C4,50,4C,41,D9,46,4F,661
1170 DATA 4E,D4,46,50,52,49,4E,D4,81,F4,26,42,9D,D2,81,28,76A
1180 DATA 10,26,00,8D,BD,99,BA,C1,60,10,24,00,8C,C1,20,10,5A5
1190 DATA 25,00,86,E7,8D,00,8E,9D,D2,81,E6,26,74,8D,61,A6,7B1
1200 DATA C0,81,30,26,74,EE,C4,EF,8C,7E,33,8C,76,34,10,1A,749
1210 DATA 50,B7,FD,0F,BD,A0,00,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,81,F5,838
1220 DATA 26,4F,BD,99,BA,C4,7F,C1,28,24,4E,E7,8C,55,BD,99,841
1230 DATA BA,C4,7F,C1,19,24,42,E7,8C,4A,BD,99,BA,E7,8C,46,8C3
1240 DATA 8D,1E,E6,C0,E7,8C,40,EE,C4,EF,8C,3C,33,8C,34,34,894
1250 DATA 10,1A,50,B7,FD,0F,BD,A0,38,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,724
1260 DATA 9D,D2,BD,92,C3,BD,98,F7,96,17,81,03,26,06,DE,76,87E
1270 DATA 39,7E,92,A0,C6,16,7E,8D,D1,B6,FD,0F,1C,AF,C6,05,7F9
1280 DATA 7E,8D,D1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1DC
1290 DATA A6,42,80,20,C6,30,3D,C3,90,00,1F,01,EE,45,31,8C,61E
1300 DATA 17,C6,30,A6,C0,8D,06,A7,80,5A,26,F7,39,80,30,81,70E
1310 DATA 0A,25,02,80,07,A6,A6,39,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,339
1320 DATA C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF,EC,C4,ED,8D,00,9C,EC,43,BF1
1330 DATA A7,8D,01,5A,E7,8D,00,94,30,8D,00,92,10,8E,00,03,587
1340 DATA 5F,44,C2,00,E7,80,31,A8,FF,26,F5,EE,45,A6,C0,81,8D9
1350 DATA 60,25,24,81,64,26,05,6C,8C,71,20,61,81,75,26,05,4C4
1360 DATA 6A,8C,68,20,58,81,6C,26,05,6A,8C,5E,20,4F,81,72,5A4
1370 DATA 26,4B,6C,8C,55,20,46,E6,8D,00,4F,C1,28,24,46,E6,61F
1380 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,A7,8D,01,04,80,20,C6,30,3D,51D
1390 DATA C3,90,00,1F,01,34,40,33,8D,00,F9,31,8C,30,C6,03,556
1400 DATA E7,8C,2A,C6,10,A6,80,A4,A4,A7,C0,5A,26,F7,31,A8,898
1410 DATA 01,6A,8C,19,26,ED,8D,19,6C,8C,0F,35,40,6A,8C,0C,547
1420 DATA 26,8B,8D,77,39,35,30,7E,6D,C9,00,00,00,00,00,00,407
1430 DATA 00,A6,8C,F7,C6,28,3D,EB,8C,F0,89,00,C3,C0,00,ED,8B4
1440 DATA 8D,00,AD,A6,8C,E5,48,48,48,C6,50,3D,EB,8C,DB,89,857
1450 DATA 00,EB,8C,D6,89,00,ED,8D,00,98,30,8D,00,46,CC,00,6B7
1460 DATA 00,ED,84,86,3F,A7,02,10,8E,00,40,8D:01,39,CE,FC,64E
1470 DATA 80,8D,03,8D,1D,39,8D,0A,EC,81,ED,C1,31,A8,FF,26,7A3
1480 DATA F7,39,B6,FD,05,2B,FB,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,8AF
1490 DATA FB,39,34,02,4F,B7,FD,05,35,02,39,F6,FC,80,CA,80,79E
1500 DATA F7,FC,80,39,00,00,3F,59,41,4D,41,55,43,48,49,93,5CF
1510 DATA D3,8F,90,AE,8C,3A,A6,8C,36,A7,84,A6,8C,30,A7,89,88B
1520 DATA 07,D0,30,8C,2F,EE,8C,2A,C6,03,E7,8C,20,B6,D4,09,755
1530 DATA 10,8E,00,08,EC,81,ED,C4,33,C8,50,31,A8,FF,26,F4,801
1540 DATA 33,C9,3D,80,6A,8C,06,26,E7,B7,D4,09,39,00,00,00,58F
```

●FM-7シリーズ用即席キャラクタエディタ

```
100 CLEAR ,&H6CFF:DIM D%(12)
110 FOR I=0 TO 7:READ D$:FOR J=0 TO 7:PSET (J,I,VAL(MID$(D$,J+1,1))):NEXT J,I
120 P$="FONT(&H20)="+CHR$(&H22):GET@A(0,0)-(7,7),D%,G
130 FOR I=0 TO 23:P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(D%(0))+I)),2):NEXT
140 P$=P$+CHR$(&H22):PRINT P$
150 END
160 :
170 '     01234567
180 DATA 70000007
190 DATA 07000070
200 DATA 00700700
210 DATA 00077000
220 DATA 00077000
230 DATA 00700700
240 DATA 07000070
250 DATA 70000007
```

●即席キャラクタエディタの使い方

このプログラムのDATA文には、キャラクタの形がそのままはいっているのだ（はじめにはいっているデータは白の"X"）。このDATA文に使われている数字は、モロにカラーコードになっている。ここを自分の好きなキャラクタの形に書きかえればいいのだ。どーです、かんたんでしょう。そこでRUNさせると、そのキャラクタパタンを定義する命令が表示されるのだ。これをメモっておいて、プログラムに加えればいい。もちろん、キャラクタコードは適当に変えておくこと。

PF-Xレファレンスマニュアル

RBYTE(n)=〈文字式〉…………PC-8801シリーズ
FONT(n)=〈文字式〉………………FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタにパターンを定義する

使用法 ●nはユーザー定義されるキャラクタコードなので、nの値は「&H20≦n≦&H5F」でなくてはならない。

●〈文字式は16進数で24バイト分の文字列（長さが48キャラクタ）。また文字は大文字を使うこと。

●〈文字列〉の内容がパターンを示す。ここでのデータは8×8ドット分のドット情報だが、X1の40字モードと対応させるため、命令の内部でX方向のドット情報を2倍にしている。文字列の構成は「PF-Xによるパターンデータの作り方」を参照のこと

WBYTE　x,y,c,〈文字式〉……PC-8801シリーズ
FPRINT　x,y,c,〈文字式〉……FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタを表示する

使用法 ●x，yはキャラクタを表示する座標データなので、「0≦x≦39：0≦y≦24」でなくてはならない。またスクロール機能を持っていないので、xやyの値が上限値を超えた場合は、ILLEGAL FUNCTION CALLエラーを出力する

●cはカラーコードを表す値が入る。一般的なカラーコードと同じ仕様になっているので、「0≦c≦7」の値でなくてはならない

●〈文字式〉は表示する文字列を表わす。長さは255文字以内。ただしマクロ機能を持っている

●マクロ機能とはいわゆるカーソル制御をかんたんに行えるように付けてあるもので、〈文字式〉中に次のようなキャラクタがあった場合にカーソル制御を行う

- ●u……カーソルアップ（X1などのCHR$(&H1E)に対応している）
- ●l……カーソルレフト（X1などのCHR$）&H1C)に対応している）
- ●d……カーソルダウン（X1などのCHR$(&H1F)に対応する）
- ●r……カーソルライト（X1のCHR$(&H1D)に対応する）

これは次のようにしてキャラクタのジョイントを行うときに使うと便利だ

例）WBYTE　0,0,7,"ABdlICD"　PC-8801シリーズ。FPRINT　0,0,7,"ABdlICD"……FM-7シリーズのように行うと、画面左上にABCDのようにキャラクタが接続されて表示されるわけだ。

STATUS……PC-8801シリーズ

効用 画面のクリアを行う

使用法 ●これはBASICの「CLS 3」命令に対応したPF-X用の画面クリア命令となっている。実際に行うのはグラフィックス画面のクリアとPF-X用のキャラクタ画面（表示されていないので画面上の変化は80字モードでないと見えない）のクリアだけなので、本格的に全画面を消したいときは、「CLS：STATUS」とすること

●PF-X用キャラクタ画面はPC-8801シリーズのテキストVRAMの特徴を活かした使い方をしている。すなわち40字モードのときはテキストエリアを1バイトおきに使うので、表示に使われるエリアとエリアのあいだにある1バイトに、PF-Xで使っているキャラクタコードを格納しているわけだ

n=STATUS(x,y)……PC-8801シリーズ

効用 画面に表示されているキャラクタのコードを調べる

使用法 ●nにキャラクタコードが入るのだが、PC-8801シリーズではPF-X用のテキストVRAMと普通のキャラクタ（PRINT命令などで表示される文字）用のテキストRAMを両方持っているため、この関数では2バイトのキャラクタコードを返すようになっている。2バイトは次のように分けられる。使い方はサンプルの「バナナ」を参照してほしい

n = ［上位1バイト｜下位1バイト］
（上位1バイト：普通のキャラクタコード　下位1バイト：PF-Xのキャラクタコード）

●x、yはキャラクタの座標を示す。値はWBYTEと同じように使うこと

注：STATUS命令とSTATUS関数を取り違えないように！　STATUSのみだと命令で、n=STATUS（x，y）とすると関数として動作するのだ

注：88SR、V2モードで使うときは、NEW CMD命令を実行してからPF-Xを走らせること。

PF-X上でゲームのプログラムを作る場合の注意

PC-8801シリーズ……初期設定として、最初の行に、SCREEN 0,0：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,1：DEFINT A-Zを置くこと。（『バナナ』参照）。PF-Xシステムでプログラムを作る場合、必ずWIDTH40，25でなければならないのだ。

FM-シリーズ……初期設定として最初の行は、CLEAR,&H6CFF：SCREEN 7,7：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,0：DEFINT A-Zを置くこと。特に、CLEAR文は大切。

PFXシステムのメモリマップ

PC-8801シリーズ

アドレス	領域
0 ～ &H7000	
&H7000 ～ &H7F00	ユーザー定義パターンエリア
&H7F00 ～ &H7FFF	メインプログラム
&H7FFF ～ &HF220	
&HF220 ～ &HF22F	ドライバ
&HF22F ～ &HFFFF	

FM-7シリーズ

アドレス	領域
0 ～ &H6D00	
&H6D00 ～ &H6DFF	ドライバ
&H6DFF ～ &H9000	
&H9000 ～ &HA000	ユーザー定義パターンエリア
&HA000 ～ &HA1FF	メイプログラム
&HA1FF ～ &HFFFF	

ここにドライバがあるため、FM-7シリーズではプログラムの先頭で「CLEARの&H6CFF」を必ず実行すること

PF-Xシステムにおけるパターンデータの作り方

このようなパターンをユーザー定義キャラクタとして定義する場合、まずR、G、Bのビット情報に展開させる

青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒
青	赤	紫	緑	水	黄	白	黒

＊カラーコードは3ビットで構成されている。青（1）は"001"、赤は"010"、緑は"100"。つまり、3桁の2進数にしたとき、右端の桁が青(B)、中央が赤(R)、左端が緑(G)のあるなしを表しているわけだ。だから、青と赤の混ざった紫は(10進数で3)、"011"となる。このようにしてRBGの3つのビット情報に展開し、パターンを作っていくのだ。これはX1とまったく同じデータ形式なのだ。

BLUE(青)

1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA
1	0	1	0	1	0	1	0	&HAA

RED(赤)

0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66
0	1	1	0	0	1	1	0	&H66

GREEN(緑)

0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E
0	0	0	1	1	1	1	0	&H1E

そしてB.R.Gの順でパターンデータを並べてでき上り！

```
RBYTE(n) =
FONT(n) = "AAAAAAAAAAAAAAAA66666666666666661E1E1E1E1E1E1E1E"
```

PF-Xを使ってX1→PC-88、FM-7に初移植

ヘビとカエルのパクパクゲーム

バナナ

FOR X1シリーズ／PC-8801シリーズ／FM-7シリーズ／MSX

＊X1とMSXは28―29ページのリストのみで動きます。PC-88とFM-7は、24―25ページのPF-XをRUNしてNEWしたのちプログラムを入力実行してください。

このヘビが走りまくるゲームはなぜか〝バナナ〟という名前なのだ。別にこれといって深い意味はない。

遊び方はかんたんで、TIMEが0にならないうちにエサであるカエルを食べていくゲーム。ただ、この気むずかしいヘビは自分の頭と同じ色のカエルを食べないとスコアが上がらない。違う色のカエルを食べるとナント自分の頭としっぽが入れ変わってしまうのだ。ヘビがカベやTIMEなどの表示に当たってしまったらゲームオーバー。

むかしからわりとよくあるゲームで単純だけど、おもしろい。キー操作は4で進向方向に左、6で右に曲がる。この感覚をしっかりつかまないとすぐにアウトになるぞ。

もちろん、PC-8801シリーズとFM-7シリーズのものはちゃんとPF-Xを走らせてからでないとプログラムは動かないぞ。

本来ならこのヘビの移動のしかただけでこのテの講座の1回分になるのだが、さすがにPF-Xのほうがエライので、今回は引き立て役に回ってもらった。一応かんたんに説明しておくと、ヘビは配列X、Y、Dにより制御されている。この配列をうまく利用して、頭のある配列番号（PF）としっぽのある配列番号（PL）という2つのポインタを使って、ヘビの移動時にかかるデータ処理を最少限にとどめている。どうしてそうなるのかは、リストの300行～340行を心して読めばわかるはず。

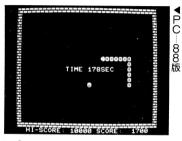
▼X1版

それでは一般的な変数リストとプログラムの行番号解説を示しておくとしよう。

■変数リスト

X(n),(Y)……ヘビの座標を保存して

◀PC—88版

いる

D(n)……ヘビの方向を保存している

DX(n)、DY(n)……ヘビの動く方向に対するX、Y座標の増分値が入っている

DH(n)……ヘビが反転するときの方向変換用に使っている

H$(n)……ヘビの動く方向に対応した頭のキャラクタコードが入っている

HS……ハイスコアが入る

T……ヘビが配列のポインタ操作上どちらかに向かって走っているのか（1か－1)が入る

PF……配列上のヘビの頭の位置を示すポインタ

PL……配列上のヘビのしっぽの位置を示すポインタ

LH……ヘビの長さを示す

D……ヘビの動いている向き(0〜3)が入る

SC……スコアが入る

TM……制限時間の初期値が入る

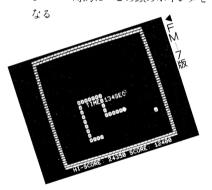
TN……現在の制限時間が入る

TC……時間の進み具合を変えられる値が入る。ここが大きいほど時間の進みが遅くなる

TL……時間をカウントする元。この値がTCと同じになったときに時間が－1される

C……エサ（カエル）の色が入る

F……一時的にヘビの頭のポインタとなる

◀FM—7版

●X1シリーズ Hu-BASIC

```
100 WIDTH 40:CONSOLE 0,25:DEFINT A-Z
105 DIM X(99),Y(99),D(99),DX(3),DY(3),DH(3),H$(3)
110 DX(0)=0:DX(1)=1:DX(2)=0:DX(3)=-1:DY(0)=-1:DY(1)=0:DY(2)=1:DY(3)=0
120 DH(0)=2:DH(1)=3:DH(2)=0:DH(3)=1:HS=10000
130 FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(97+I):NEXT
140 GOSUB 430
150 :
160 T=1:PF=3:PL=0:LH=PF:D=1:SC=0:TM=200:TN=TM:TC=30:TL=0
170 FOR I=0 TO PF:X(I)=6+I:Y(I)=1:D(I)=D:NEXT
180 CGEN 1:CLS:LINE (4,0)-(35,22),"g",B:LOCATE 6,1:PRINT "eee";
190 LOCATE 15,11:PRINT USING"TIME ###SEC";TN
200 LOCATE 6,23:PRINT USING"HI-SCORE:###### SCORE:######";HS;SC
210 :
220 X=RND*28+6:Y=RND*19+2:IF ASC(SCRN$(X,Y,2))<>32 THEN 220
230 C=RND*2+5:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN;
240 COLOR (TN MOD 3)+5:LOCATE X,Y:PRINT "f":COLOR 7
250 :
260 PLAY 5000:PLAY "O6AG":TL=TL+1:IF TL<>TC THEN 290
270 TL=0:TN=TN-1:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN:IF TN=0 THEN 400
280 COLOR (TN MOD 3)+5:LOCATE X,Y:PRINT "f":COLOR 7
290 S$=INKEY$:D=(D-(S$="6")-(S$="4")*3)MOD4:F=(PF+100+T)MOD100
300 X(F)=X(PF)+DX(D):Y(F)=Y(PF)+DY(D):D(F)=D:S=ASC(SCRN$(X(F),Y(F),2))
310 LOCATE X(PL),Y(PL):PRINT " ";:COLOR C:LOCATE X(F),Y(F):PRINT H$(D);:COLOR 7
320 LOCATE X(PF),Y(PF):PRINT "e";:PF=(PF+100+T)MOD100
330 IF S<>ASC("f") AND S<>32 THEN 400
340 IF S<>ASC("f") THEN PL=(PL+100+T)MOD100:GOTO 260
350 LH=LH+1:IF C=(TN MOD 3)+5 THEN 370
360 PLAY 2000:PLAY "O4BCG":D=DH(D(PL)):PF=PL:PL=F:T=-T:GOTO 220
370 SC=SC+50*LH:TM=TM+5*(TM>5):TN=TM:PLAY 1000:PLAY "O6GABG"
380 LOCATE 28,23:PRINT USING"######";SC:GOTO 220
390 :
400 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 15,23:PRINT USING"######";HS
410 LOCATE 16,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 15,15:PRINT "HIT [SPACE]"
420 WHILE STRIG(0)=0:WEND:GOTO 160
430 ' SET P.C.G.
440 FOR I=ASC(" ") TO ASC("a")
450  CP$=""
460  FOR J=1 TO 8
470   C=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
480   CP$=CP$+CHR$(C OR C/2)
490  NEXT
500  DEFCHR$(I)=CP$+CP$+CP$
510 NEXT
520 :
530 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00")
540 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("78E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE47800")
550 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("7CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C3800")
560 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("3C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C00")
570 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0038444444380000000000000000000007CFED6EED6FE7C00")
580 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("6CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C00")
590 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("FBFBFB00BFBFBF000000000000000000FBFBFB00BFBFBF00")
600 RETURN
```

●PC-8801シリーズ N88BASIC＋PF-X

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEFSNG H,S
105 DIM X(99),Y(99),D(99),DX(3),DY(3),DH(3),H$(3)
110 DX(0)=0:DX(1)=1:DX(2)=0:DX(3)=-1:DY(0)=-1:DY(1)=0:DY(2)=1:DY(3)=0
120 DH(0)=2:DH(1)=3:DH(2)=0:DH(3)=1:HS=10000
130 FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(&H40+I):NEXT
140 GOSUB 440
150 :
160 T=1:PF=3:PL=0:LH=PF:D=1:SC=0:TM=200:TN=TM:TC=30:TL=0
170 FOR I=0 TO PF:X(I)=6+I:Y(I)=1:NEXT
180 CLS:STATUS
185 WBYTE 4,0,7,STRING$(32,"F"):WBYTE 4,22,7,STRING$(32,"F")
186 FOR I=1 TO 21:WBYTE 4,I,7,"F"+STRING$(30,"r")+"F":NEXT
187 WBYTE 6,1,7,"DDD"
190 LOCATE 15,11:PRINT USING"TIME ###SEC";TN
200 LOCATE 6,23:PRINT USING"HI-SCORE:###### SCORE:######";HS;SC
210 :
220 X=RND*28+6:Y=RND*19+2:IF STATUS(X,Y)<>&H2020 THEN 220
230 C=RND*2+5:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN
240 WBYTE X,Y,(TN MOD 3)+5,"E"
250 :
260 BEEP 1:TL=TL+1:BEEP 0:IF TL<>TC THEN 290
270 TL=0:TN=TN-1:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN:IF TN=0 THEN 400
280 WBYTE X,Y,(TN MOD 3)+5,"E"
290 S$=INKEY$:D=(D-(S$="6")-(S$="4")*3) MOD 4:F=(PF+100+T) MOD 100
300 X(F)=X(PF)+DX(D):Y(F)=Y(PF)+DY(D):D(F)=D:S=STATUS(X(F),Y(F))
310 WBYTE X(PL),Y(PL),7," ":WBYTE X(F),Y(F),C,H$(D)
320 WBYTE X(PF),Y(PF),7,"D":PF=F
330 IF S<>&H2000+ASC("E") AND S<>&H2020 THEN 400
340 IF S<>&H2000+ASC("E") THEN PL=(PL+100+T) MOD 100:GOTO 260
350 LH=LH+1:IF C=(TN MOD 3)+5 THEN 370
355 BEEP 1:FOR Z=0 TO 5:NEXT:BEEP 0
360 D=DH(D(PL)):PF=PL:PL=F:T=-T:GOTO 220
370 SC=SC+50*LH:TM=TM+5*(TM>5):TN=TM
375 BEEP 1:FOR Z=0 TO 10:NEXT:BEEP 0
380 LOCATE 28,23:PRINT USING"######";SC:GOTO 220
390 :
400 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 15,23:PRINT USING"######";HS
410 LOCATE 16,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 15,15:PRINT "HIT [SPACE]"
420 IF INKEY$<>" " THEN 420 ELSE 160
430 :
440 '  SET P.C.G.
450 RBYTE (&H20)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
460 RBYTE (&H40)="387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00"
470 RBYTE (&H41)="78E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE47800"
480 RBYTE (&H42)="7CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C3800"
490 RBYTE (&H43)="3C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C00"
500 RBYTE (&H44)="0038444444380000000000000000000007CFED6EED6FE7C00"
510 RBYTE (&H45)="6CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C00"
520 RBYTE (&H46)="FBFBFB00BFBFBF000000000000000000FBFBFB00BFBFBF00"
530 RETURN
```

7 ふたたび居間で、みんなのアリバイをきく。エイキチ「ボクは、MoMoと一緒にいましたから」MoMo「ボクはエイキチと一緒にいましたから」う一む、この2人には何かありそうだ。
→12へ

●FM-7シリーズ F-BASIC+PF-X

```
100 CLEAR ,&H6CFF:SCREEN 7,7:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:DEFINT A-Z:DEFSNG H,S
105 DIM X(99),Y(99),D(99),DX(3),DY(3),DH(3),H$(3)
110 DX(0)=0:DX(1)=1:DX(2)=0:DX(3)=-1:DY(0)=-1:DY(1)=0:DY(2)=1:DY(3)=0
120 DH(0)=2:DH(1)=3:DH(2)=0:DH(3)=1:HS=10000
130 FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(&H21+I):NEXT
140 GOSUB 440:PLAY "T255V15"
150 :
160 T=1:PF=3:PL=0:LH=PF:D=1:SC=0:TM=200:TN=TM:TC=30:TL=0
170 FOR I=0 TO PF:X(I)=6+I:Y(I)=1:NEXT
180 LINE (0,0)-(39,24)," ",7,BF
185 FPRINT 4,0,7,STRING$(32,"'"):FPRINT 4,22,7,STRING$(32,"'")
186 FOR I=1 TO 21:FPRINT 4,I,7,"'"+STRING$(30,"r")+"'":NEXT
187 FPRINT 6,1,7,"%%%"
190 LOCATE 15,11:PRINT USING"TIME ###SEC";TN
200 LOCATE 6,23:PRINT USING"HI-SCORE:###### SCORE:######";HS;SC
210 :
220 X=RND*28+6:Y=RND*19+2:IF SCREEN(X,Y)<>&H20 THEN 220
230 C=RND*2+5:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN
240 FPRINT X,Y,(TN MOD 3)+5,"&"
250 :
260 PLAY "L64O6AG":TL=TL+1:IF TL<>TC THEN 290
270 TL=0:TN=TN-1:LOCATE 20,11:PRINT USING"###";TN:IF TN=0 THEN 400
280 FPRINT X,Y,(TN MOD 3)+5,"&"
290 S$=INKEY$:D=(D-(S$="6")-(S$="4")*3) MOD 4:F=(PF+100+T) MOD 100
300 X(F)=X(PF)+DX(D):Y(F)=Y(PF)+DY(D):D(F)=D:S=SCREEN(X(F),Y(F))
310 FPRINT X(PL),Y(PL),7," ":FPRINT X(F),Y(F),C,H$(D)
320 FPRINT X(PF),Y(PF),7,"%":PF=F
330 IF S<>ASC("&") AND S<>&H20 THEN 400
340 IF S<>ASC("&") THEN PL=(PL+100+T) MOD 100:GOTO 260
350 LH=LH+1:IF C=(TN MOD 3)+5 THEN 370
360 PLAY "L32O4BCG":D=DH(D(PL)):PF=PL:PL=F:T=-T:GOTO 220
370 SC=SC+50*LH:TM=TM+5*(TM>5):TN=TM:PLAY "L16O6GABG"
380 WHILE PEEK(&H5C0)<>0:WEND:LOCATE 28,23:PRINT USING"######";SC:GOTO 220
390 :
400 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 15,23:PRINT USING"######";HS
410 LOCATE 16,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 15,15:PRINT "HIT [SPACE]"
420 IF INKEY$<>" " THEN 420 ELSE 160
430 :
440 '  SET P.C.G.
450 FONT(&H20)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
460 FONT(&H21)="387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00387CBABAFEFE7C00"
470 FONT(&H22)="78E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE4780078E4FEFEFEE47800"
480 FONT(&H23)="7CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C38007CFEFEBABA7C3800"
490 FONT(&H24)="3C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C003C4EFEFEFE4E3C00"
500 FONT(&H25)="0038444444380000000000000000007CFED6EED6FE7C00"
510 FONT(&H26)="6CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C006CBABAFEC6927C00"
520 FONT(&H27)="FBFBFB00BFBFBF000000000000000000FBFBFB00BFBFBF00"
530 RETURN
```

●MSX 8K

```
100 SCREEN 1:COLOR 15,0,0:KEY OFF
110 WIDTH 32:DEFINT A-Z:DEFSNG H,S
120 DIM X(99),Y(99),D(99)
130 DIM DX(3),DY(3),DH(3),H$(3),CD(2)
140 DX(0)=0:DX(1)=1:DX(2)=0:DX(3)=-1
150 DY(0)=-1:DY(1)=0:DY(2)=1:DY(3)=0
160 DH(0)=2:DH(1)=3:DH(2)=0:DH(3)=1
170 CD(0)=&H40:CD(1)=&H60:CD(2)=&HF0
180 HS=10000:HC=&H2010:EC=&H200D
190 FOR I=0 TO 3:H$(I)=CHR$(128+I):NEXT
200 GOSUB 600:K$=CHR$(112):E$=CHR$(104):
D$=CHR$(97):PLAY "T255L64V15"
210 :
220 T=1:PF=3:PL=0:LH=PF:D=1:SC=0:TM=200
230 TN=TM:TC=30:TL=0
240 FOR I=0 TO PF:X(I)=2+I:Y(I)=1:D(I)=D
:NEXT
250 CLS
260 LOCATE 1,0:PRINT STRING$(30,K$);
270 FOR I=1 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT K$;ST
RING$(28," ");K$;:NEXT
280 LOCATE 1,21:PRINT STRING$(30,K$);
290 LOCATE 3,1:PRINT D$;D$;D$;
300 LOCATE 11,11:PRINT USING"TIME ###SEC
";TN;
310 LOCATE 2,22:PRINT USING"HI-SCORE:###
### SCORE:######";HS;SC;
320 :
330 X=RND(1)*26+3:Y=RND(1)*17+2:IF VPEEK
(Y*32+X+&H1800)<>ASC(" ") THEN 330
340 C=RND(1)*2:VPOKE HC,CD(C):LOCATE 16,
11:PRINT USING"###";TN;
350 VPOKE EC,CD(TN MOD 3):LOCATE X,Y:PRI
NT E$;
360 :
370 PLAY"S14M5O3A":TL=TL+1:IF TL<>TC THE
N 400
380 TL=0:TN=TN-1:LOCATE 16,11:PRINT USIN
G"###";TN;:IF TN=0 THEN 560
390 VPOKE EC,CD(TN MOD 3)
400 IF PLAY(0) THEN 400
410 S$=INKEY$:D=(D-(S$=CHR$(28))-(S$=CHR
$(29))*3) MOD 4:F=(PF+100+T) MOD 100
420 X(F)=X(PF)+DX(D):Y(F)=Y(PF)+DY(D):D(
F)=D:S=VPEEK(Y(F)*32+X(F)+&H1800)
430 LOCATE X(PL),Y(PL):PRINT " ";:LOCATE
 X(F),Y(F):PRINT H$(D);
440 LOCATE X(PF),Y(PF):PRINT D$;:PF=F
450 IF S<>ASC(E$) AND S<>ASC(" ") THEN 5
60
460 IF S<>ASC(E$) THEN PL=(PL+100+T) MOD
 100:GOTO 370
470 LH=LH+1:IF C=TN MOD 3 THEN 510
480 PLAY "S0M2000O4CGABCC"
490 D=DH(D(PL)):PF=PL:PL=F:T=-T
500 IF PLAY(0) THEN 500 ELSE 330
510 SC=SC+50*LH:TM=TM+5*(TM>5):TN=TM
520 PLAY "S0M500O6GACABB"
530 LOCATE 24,22:PRINTUSING"######";SC;
540 IF PLAY(0) THEN 540 ELSE 330
550 :
560 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 11,22:PRI
NT USING"######";HS;
570 LOCATE 12,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE
 11,15:PRINT "HIT [SPACE]"
580 IF INKEY$<>" " THEN 580 ELSE 220
590 :
600 FOR I=ASC(" ") TO ASC("Z")
610 FOR J=0 TO 7
620 D=VPEEK(I*8+J):D=D OR D¥2
630 VPOKE I*8+J,D
640 NEXT:NEXT
650 :
660 FOR I=1 TO 7:READ C:FOR J=0 TO 7
670 READ D$:VPOKE C*8+J,VAL("&H"+D$)
680 NEXT:NEXT
690 :
700 VPOKE &H2000+12,&HC0
710 VPOKE &H2000+14,&H50
720 RETURN
730 :
740 DATA 128,38,7C,BA,BA,FE,FE,7C,00
750 DATA 129,78,E4,FE,FE,FE,E4,78,00
760 DATA 130,7C,FE,FE,BA,BA,7C,38,00
770 DATA 131,3C,4E,FE,FE,FE,4E,3C,00
780 DATA  97,7C,FE,D6,EE,D6,FE,7C,00
790 DATA 104,6C,BA,BA,FE,C6,92,7C,00
800 DATA 112,FB,FB,FB,00,BF,BF,BF,00
```

◀MSX版

S……ヘビの頭が次に行く座標のキャラクタコードが入る

■行番号解説(X1版)

100～140行……初期設定を行う

160～200行……ゲームごとに行う初期設定

220～240行……エサを1つ表示する

260～380行……いわゆるメインルーチン。内部でいくらかの分岐があるが、そうムズカシイことはしていないのでよく読めば分かるだろう

400～420行……ゲームオーバールーチン

430～510行……ここではスペースから小文字のAまでのキャラクタを1回り太くしてPCGに定義している。この部分はよく使われるので参考にして欲しい

530～590行……ユーザー定義キャラクタを定義している。登場キャラクタはヘビの頭×4、胴体、エサ、カベの7つだ

■88SRV2モードでもPF-Xの『バナナ』は動く

なぜPF-XでCMDコマンドを使っていないかのというと、SRのV2モードで使うときに、CMD PLAY命令を使えるようにしたかったからだ。つまりSRを持っているキミならPF-Xとサウンドを同時に楽しむことができるわけだ。ただし、PF-Xを使うときは、PF-Xプログラムを走らせるまえにNEW CMD命令を実行しておかなくてはいけない。そうしないとPF-Xシステムがうまく動かないのだ。

それでは〝バナナSRバージョン〟を発表しよう。

PC-88シリーズ用のものをちょっと変えるだけで、変更するのは次の行番号だ。

```
125 CMDPLAY "@55
V15T255" :CMD BGM
0
260 CMD PLAY "PLA
05GC" :TL=TL+1 : IF
TL <> TC THEN 290
355 CMD PLA "L32
06BRCRG"
375 CMD PLAY "L32
06GABG"
```

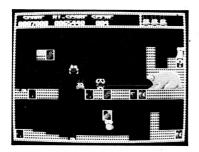
LOLIのヤリガイソフト情報 Vol.3

おはようございます。やまだLOLIまさひこです。ひそかに連載を続けるヤリガイソフト情報のページがまたやってまいりました。今回は4本の注目ソフトをピックアップ。友だちとの会話に、ただの暇つぶしに適当にご愛読ください。

キャラクタゲームの決定版！
と〜にかくカワイイッ

●らぷてっく

FOR PC-8801&X1シリーズ

●発売元／デービーソフト☎011-251-7462
●媒体・価格／5インチディスク・6800円

びっきいくん(主人公)が画面狭しとジャンプし、？箱（なかに何がはいっているのかわからない）をあけていくのがこのゲーム。敵をくぐりぬけ、パワーボーナスをとるとスーパーびっきいに変身して敵をやっつけられるようになるのだ。

パワーボーナスをとると敵をやっつけられるようになる、というのは『パックマン』や『ちゃっくんぽっぷ』と同じだし、プログラム的に“限界を超えた！”というところも見あたらないし、それほど目新しいゲームとはいえない。それでいて新鮮ですごく魅力的なゲームに仕上がっているのはキャラクタ、特に敵キャラクタをよぉく研究して作っているからだ。

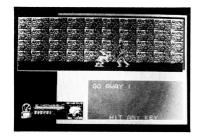
まず敵キャラクタの個性がすっごく強いんだよね。びっきいを食べちゃう“PACKN(パックン)”、びっきいを押しつぶそうとする“STATUE(スタチュー)”、火を吐く“ZIGOLA(ジゴラ)”、時間の経過によって強くなっちゃう“GOMOLA(ゴモラ)” etc.……と、敵キャラのひとつひとつに個性、特徴があふれているんだ。表情もとってもいい。“PACKN”がびっきいくんをぱくりと食べちゃったときの得意気な表情や、“GOMOLA”が緑色で弱いときのメソメソした表情や、びっきいくんが横に並ぶまで動じない“MELEON(メレオン)”の無表情など、見るだけでもとっても楽しいキャラクタばかりだ。

びっきいくんの表情だってとってもいい！ 特にやられたときに目を回したり黒こげになったり……可愛(かわい)くって、つい自分からやられたくなっちゃうほどなのだ。キャラクタってとっても大事なゲームの要素だ、というお話でした。

おおっ、なめらかな動き！
これぞアニメーション！

●RELICS（レリクス）

FOR PC-9801シリーズ

●発売元／ボーステック☎03-407-4191
●媒体・価格／3.5、5インチディスク・7200円

このRPG、ちょっと変わっている。まず、主人公の実体がない。つまりプレイヤーには実体がないわけで、行動するために生物にとりついてその生物の体を支配していくという設定なのだ。ストーリー展開は、廃虚内を歩きまわり数々のトラップをくぐりながら謎を解いていくというものだけど、重要なのはプレイヤーが強くなるということは、自分より強い相手を知恵と指さばきで倒し、のりうつっちゃうということを意味するんだ。

しかも、音楽はクリスタルキングの曲を使ってあるぜいたくなソフトなんだ。

しかし、なんといっても感動したのは各キャラクタの動きのなめらかさだ！ ヒューマン型の動きは特に目をみはるものがある。ジャンプしている姿や階段を登っていく様子、パンチを繰り出す格好はまさに生きている人間そのものの動きを実現しているんだ。主人公がとりついた生物を操作するのはテンキーとZ、Xのキーだけだ。これだけのキーでまるで人間が動くように操作できるんだからすごいよね。あまりにも自然な動きなので、廃虚のなかを歩きまわっているのが自分自身のように思えてくる！

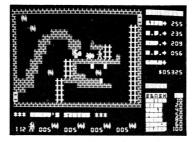
このなめらかな動きをどうやって実現したかというと、キャラクタを関節ごとに分け、関節を動かすことでキャラクタの動きを出しているのだ。人間の動きを見事に再現している、すぐれたアニメーションだ。

1年前にはアニメーションといえるほどのソフトはなかったし、半年前に『ウィル』がアニメーションをとりいれたというだけで大評判をとったほどだ。振りかえって考えてみると、プログラムの進歩のはやさ、すなわちプログラマーの努力がどれだけあったことか、ということだよね！

ついに出た！ Beep音で
声を出すソフト

●パラディン

FOR PC-8801シリーズ

●発売元／ボーステック☎03-407-4191
●媒体・価格／5インチディスク・4800円

『ドルアーガの塔』＋『ハイドライド』＋『ロードランナー』をたしたような感じのするゲーム。ま、各迷路を、妖怪を倒しながらすすんでいくRPGだと思えばまちがいない。もちろん魔法も使えるようになるし(画面右下が魔法のメニューだよ！)、アイテム(剣やオノなど）を使って敵を倒すことだってできるんだ。

武器は武器商店面というのがあって、ごく一般的なWEAPONやARMORの店、さらにはカジノがあって、スロットマシンで一攫千金(？)も夢ではないぞ！ たんまり金を集めて、いい装備をそろえて、王女を救いにいこうぜ！

そうそう、このゲームのいちばんの特徴を書くのを忘れていた。このゲームのオープニングではなんと声が出ます。しかもPC-8801mkⅡSRだけでなく、旧PC-8801のBeep音だけで声をだしているんだ。考えてみると、アップルのゲームソフトでモッキンボードなしに声をだしているゲームなんていっぱいあったからね。たとえば、『KARATEKA』の気合とか、『GHOST BUSTERS』のオープニングで“GHOST BUSTERS！ Wohoo……！”と叫ぶ部分だってあるしね。どうして今まで、声をだしたりしゃべったりするゲームがなかったんだろう？（注・『ビクトリアスナイン』は声がでるけど、SRだけだった）

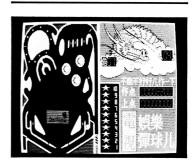
もうひとつ、これはボーステック・ユーザー開発ソフトの第1弾だってこと。つまり、キミたちの仲間が作ったゲームが商品化されたっていうことなんだ。

ボーステックはこれからは定期的に門戸を開いて第2弾、第3弾のユーザー開発ソフトを出していく予定だそうだ。

キー入力の弱点をのりこえた
セブンのピンボール

●中華風ピンボール 電視娯楽弾球ル（でんしごらくだんきゅうじん）

FOR FM-7シリーズ

●発売元／データウエスト☎06-632-0937
●媒体・価格／3.5、5インチディスク・5500円
テープ・4500円

Question FM-7にはピンボールのゲームがありませんでした。なぜでしょう？ Answer FM-7のキー入力では無理だからです。

というわけで、FM-7にはピンボールゲームがなかった。ハミングバード社の『Rock'n Roller』というピンボールゲームがでたけれど、専用のジョイスティックが必要だったね。しかも、このジョイスティックはプリンタインタフェイスに接続するものだ。つまり、FM-7のキー入力がいかにピンボールにむいていないかを示しているね。いわく、複数のキー入力を同時に読めない、いわく、キーのバッファがやっかいである etc.……。

そこへ、やっと出たのが『中華風ピンボール 電視娯楽弾球ル』というこのゲーム。はじめてキーボードでもできるピンボールゲームというわけだ。

しかし、はっきりいってまだまだ欠点だらけ！ まずボールを保持できない。フリッパーは左右にひとつずつだけど、フリッパーにボールをためておくことができないためにボールをコントロールするのが難しい。それから、画面に出てくるボールは常に1個だけなんでゲームが単調。『ミッドナイトマジック』のように、3個のボールを同時にコントロールするパニックな楽しさというものはまったくないし……。

こう書いていくと、なんだか悪口ばっかだけど、このゲームにだっていいところはあるんだ。まず第1に、効果音がにぎにぎしくついているっていうこと。得点をあげるごとにいろんな音がするんだ。次にボーナス。突如として盤にラーメンが出現し、これにボールをあてると1万点！ なるほど中国、結構な味付けでした。

おおっと、まちがえちまったい！　もくじによればここは『わくわくプログラムコーナー』でありました。そろそろ、"わくわく"という言葉にもあきてきたので、"ぞくぞく"とか、"うりうり"とか、"へらへら"とか"バッサバッサ"とかいろいろ考えたんだけど、どれもよくなくてねえ。なにかカッコいいのを知っていたら教えてちょうだい。というところで、今回は長～いのが何本かあるけど、そりゃあ長ければそれだけいろいろ楽しみがあるってもんさ。ぐわんばってね～!!

‼打ちこむまえに

BASICの種類やモード、オプションの有無、メモリの容量などを確かめてから打ちこみをはじめてください。プログラムの勉強をするつもりで打ちこんでいけば、打ちこみミスも少なくなるので、ときどき考えながらやっていくといいでしょう。

‼掲載リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小して掲載しています。よく似た文字や記号に注意して打ちこんでいってください。もし、どうしても見えない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。

電話は、もくじにも書いてあるとおり、月曜～金曜（祝祭日を除く）の午後4時から6時のあいだにお願いします。電話番号、住所などはもくじ（5ページ）を参照してください。

‼質問について

本誌に掲載しているプログラムとその遊び方に関する内容に限り、エラーが出る、動かない、遊び方がよくわからない……などの質問にお答えしています。ただし、次のルールを守ってください。

①なるべく、本誌とパソコンを手もとに置いて電話してください。

②エラーが出る場合は、電話をかけるまえに十分(じゅうぶん)考えて、打ちこみミスやモードのミスでないかなどを確認したうえでお願いします。

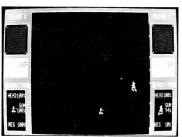
③プログラムの改造や、パソコン一般の質問など、本誌の内容以上の質問はご遠慮ください。

④担当者が不在で質問に答えられない場合あとでこちらから連絡をさしあげることもありますのでご了承ください。

パワードスーツの戦いは男3回の2人用迫力ウオー！

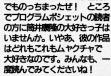
DEATHFIGHT

デスファイト

FOR PC-8801シリーズN88BASIC

▲2人で戦うパワードスーツ戦争。ちなみにこのゲームは3回勝負。男の戦いなんだ

パワードスーツの親玉をあやつってたがいに戦闘する2人用ゲーム。なんだかすっごく速くって、目がチカチカしちゃう。右側のキミ（プレイヤー1）は白いパワードスーツ、移動キーは[2]、[4]、[6]、[8]、ビーム発射が[ ]。左側のキミ（プレイヤー2）は赤いパワードスーツで、[Z]、[A]、[D]、[W]で移動、ビームは[Q]。

BY ABESI！

PC-88系のディスクユーザーの会・MPCJr.をやってます。

ヘイ、MPCのみんな元気してるか？　オレはとうとう2度までものっちまったぜ！　ところでプログラムポシェットの読者の方に筒井康隆の大好きっ子はいませんか。いやあ、彼の作品はどれもこれもムャクチャで大好きなのです。みんなも、一度読んでみてくださいね！

朝日ィー！
サンキュ!!
しーなさん
受験ガンバレ!!
吉田ァー
愛してるぞ！
みんなの
おかげサ！
むこうへ行っちまった
芝田!!
元気でやってるか?!
石黒ー！
和くのみすぎんなよー！

▲すごい迫力のビーム。相手をつきさすように出てくる。この写真の場合、右側のほうがよけるのも、攻撃するのもうまいみたい

▼ぶつかると、スピードの速いほうが勝つ。名づけてショルダーアタック

相手のビームがあたると自分側の青いウインドーが点滅する。その下は勝った回数とコンディション。HEADはただのダメージ。GUNのときにダメージを受けると攻撃力が、REGだと移動力が減るのだ。

■変数リスト

LEF（n）……各プレイヤーの勝利回数
ITL%、ITR%……プレイヤー1
DFL%、DFR%……プレイヤー2
ER%……キャラクタ消滅用
A%……反転用のGET用変数
Q……サブスクリーン右側用X軸増分
CO……判定スクリーンカラー
HED（n）……HEADのダメージ
GUN（n）……GUNのダメージ
REG（n）……REGのダメージ
X、Y……プレイヤー1の座標
V、W……プレイヤー2の座標
DIR（n）……各プレイヤーの進行方向
PX、PY……プレイヤー1のX、Y増分
PV、PW……プレイヤー2のX、Y増分
C……配列変数のnの値
C1、C2……爆発時のサークルの中心座標および、ラインの開始座標
C3、C4……爆発時のライン終点座標
DD……戦闘回数
I、J、A……ループ用
AFT%……バグごまかし用

■プログラム説明

行	内容
10〜40	デモ画面
50〜60	変数設定
70〜90	バグごまかし用変数宣言、キャラデータ読みこみ
100〜240	キャラクタデータ
250〜280	キャラクタ反転&GET
290	画面ライン作成
300〜400	画面作成
410〜440	初期設定
450〜480	画面のキャラクタ文字プリント
490〜510	キャラクタPUT
520〜560	プレイヤー1キースキャン
570〜610	プレイヤー2キースキャン
620	衝突判定
630	キャラクタ消滅
640	X、Y、V、Wの増分プラス
650〜720	画面の端に行ったとき
730	メイン終わり
740〜790	プレイヤー1のビームかき&命中判定
800〜830	プレイヤー1のビーム命中処理
840〜890	プレイヤー2のビームかき&命中判定
900〜930	プレイヤー2のビーム命中処理
940〜1040	コンディションプリント&各%が0以下かチェック
1050〜1070	キック処理
1080〜1120	ビームがあたったときの表示
1130〜1140	爆発プリント座標
1150〜1180	バグごまかし処理
1190〜1220	爆発プリント
1230	やられたときの表示
1240〜1260	バグごまかし処理
1270〜1300	ゲームオーバーか？
1310	どちらの勝利か？
1320	ゲームオーバー処理

■参考

・ポシェットNo.3　P48『INCLODER mkII』
・ポシェットNo.4　P4『STAR FIGHTER』

■㊙改造法

SRの場合は、SPEEDをHモードにし、530〜540行、580〜590行の8を4に、550〜560行、600〜610行の4を2にしてやってみるともっと楽しめるよ！

■チェックポイント

爆発したときに表示する黄色い円と赤い線が白い枠を越えて出てしまった場合それが消えないまま残っているというバグがあった。それをなんと、でぶ大先生が直してくれたのであった。"AFTER CARE" の行がそれだ。（少女ゆき）

勇気だゆみちゃん

〈DEATH　FIGHT〉あーこれ、ゆみちゃんと対戦したんだよね。でもゆみちゃんはうまく操縦できなくて、「なんだよーこれ！」「あれっなんであっちに行っちゃうの!?」なんて口走りオタオタしちゃって、少女ゆきなどは「うん。これはね、ほっといてもパワードスーツは動いて行っちゃうんだよね……。でもコツをつかめば楽しくなってくるよ」と、落ち付きを装いながらも指は激しく振動していた。結果は3ー0で少女ゆきの圧勝と輝いた。しかし、これも男の子向けのゲームだなぁー。（少女ゆき）

8 ドアをあけると、元祖Ｙｕｋｉ♡がニコニコ笑っている。プログラムのリストを見るとマシン語ばかりでさっぱりわかんない。どうする？　Ｙｕｋｉちゃんに解説をたのむ→**17**へ、とりあえずｒｕｎさせる→**23**へ

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:COLOR 7
20 LOCATE 8,10:COLOR 5:PRINT"■■■■ DEATH FIGHT ■■■■"
30 COLOR 7:PRINT:PRINT"         PRESENTED BY ABESI(MPC.Jr)
40 PRINT"              Technopolis
50 DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 2:LEF(0)=0:LEF(1)=0
60 DIM ITL%(90),ITR%(90),DFL%(90),DFR%(90),ER%(80),A%(80)
70 'AFTER CARE
80 DIM AFT%(601) : ' by Nop chaser
90 FOR A=0 TO 77:READ ITL%(A):NEXT A:FOR A=0 TO 77:READ DFL%(A):NEXT A
100 'ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀｰ
110 DATA 24,17,31744,0,124,31744,0,124,3072,0,12
120 DATA 32000,192,-16259,32000,192,16390,-256,192,16390,8188,0
130 DATA 255,7936,1792,254,-249,1792,254,-2303,384,248,-2303
140 DATA 128,-16328,0,192,-16328,-6399,480,-7961,-6399,2016,-7949
150 DATA -3321,2016,-7949,-16128,6336,-16191,-16128,704,6144,266,664
160 DATA 6144,-2041,1852,-776,-2041,60,16126,-512,62,16126,2048
170 DATA 31,7951,2048,31,0,1536,15,0,0,0,15360,0
180 DATA 24,18,15360,0,0,0,0,124,3072,0,12
190 DATA 32512,192,56,14336,0,-16381,-511,0,2,4092,384
200 DATA 255,4092,1792,254,1536,0,6,-2047,0,-32761,0
210 DATA 0,-16384,14336,192,-16384,-6399,480,-7961,-6399,2016,-7949
220 DATA -3321,2016,-7949,-16104,192,-16191,-16128,3776,-26623,0,0
230 DATA 0,-2041,252,0,0,0,16124,0,0,0,1792
240 DATA 31,0,0,0,1798,0,0,0,0,3,0,0
250 ' ｷｬﾗ ﾊﾝﾃﾝ & ｹｼｷｬﾗ GET
260 PUT@(0,0),ITL%,PSET:PUT@(0,17),DFL%,PSET
270 FOR I=0 TO 25:GET@(X,0)-(X,34),A%:PUT@(60-X,0),A%,PSET:X=X+1:NEXT
280 GET@(37,0)-(60,16),ITR%:GET@(37,17)-(60,33),DFR%:GET@(97,0)-(120,16),ER%
290 LINE(0,0)-(60,40),0,BF:LINE(100,5)-(532,195),7,B
300 'ｶﾞﾒﾝ ﾂｸﾘ
310 WIDTH 80,25:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(3,1),(4,1)
320 Q=0:CO=4:FOR I=0 TO 1:LINE(88+Q,22)-(2+Q,68),7,B
330 LINE(88+Q,68)-(2+Q,22),7:LINE(88+Q,22)-(2+Q,68),7
340 LINE(80+Q,26)-(10+Q,64),CO,BF:LINE(88+Q,74)-(2+Q,102),7,BF
350 LINE(80+Q,122)-(10+Q,190),7,B:LINE(20+Q,136)-(60+Q,136),2:LINE-(40+Q,148),2
360 LINE(60+Q,160)-(79+Q,160),2:LINE(79+Q,175)-(15+Q,175),2:LINE-(25+Q,165),2
370 Q=Q+540:CO=3:NEXT I
380 PAINT(0,0),CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA),7
390 FOR I=0 TO 50:PSET(INT(RND(1)*435)+100,INT(RND(1)*188)+6),INT(RND(1)*7)+1
400 NEXT:PUT@(25,148),DFR%,PSET:PUT@(565,148),ITR,PSET
410 'ｼｮｷｾｯﾃｲ
420 HED(0)=100:GUN(0)=100:REG(0)=100:HED(1)=100:GUN(1)=100:REG(1)=100
430 X=500:Y=10:V=105:W=150:DIR(0)=0:DIR(1)=1:PX=0:PY=0:PV=0:PW=0
440 GOSUB 940
450 COLOR 0:LOCATE 1,10:PRINT"WIN NUMBER":LOCATE 68,10:PRINT"WIN NUMBER"
460 COLOR 7:LOCATE 2,1:PRINT"PLAYER 2":LOCATE 69,1:PRINT"PLAYER 1"
470 LOCATE 1,14:PRINT"■CONDITION■":LOCATE 68,14:PRINT"■CONDITION■"
480 COLOR 2:LOCATE 4,11:PRINT LEF(1):LOCATE 72,11:PRINT LEF(0)
490 'ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
500 IF DIR(0)=0 THEN PUT@(X,Y),ITL%,PSET ELSE PUT@(X,Y),ITR%,PSET
510 IF DIR(1)=0 THEN PUT@(V,W),DFL%,PSET ELSE PUT@(V,W),DFR%,PSET
520 IF INP(5)=223 THEN GOSUB 740
530 IF INP(0)=239 AND PX>-60 THEN PX=PX-8:DIR(0)=0
540 IF INP(0)=191 AND PX<60 THEN PX=PX+8:DIR(0)=1
550 IF INP(0)=251 AND PY<30 THEN PY=PY+4
560 IF INP(1)=254 AND PY>-30 THEN PY=PY-4
570 IF INP(4)=253 THEN GOSUB 840
580 IF INP(2)=253 AND PV>-60 THEN PV=PV-8:DIR(1)=0
590 IF INP(2)=239 AND PV<60 THEN PV=PV+8:DIR(1)=1
600 IF INP(5)=254 AND PW<30 THEN PW=PW+4
610 IF INP(4)=127 AND PW>-30 THEN PW=PW-4
620 IF Y<W+16 AND Y+16>W AND X<V+24 AND X+24>V THEN GOSUB 1050
630 PUT@(X,Y),ER%,PSET:PUT@(V,W),ER%,PSET
640 X=X+PX:Y=Y+PY:V=V+PV:W=W+PW
650 IF X>510 THEN X=102
660 IF X<102 THEN X=508
670 IF Y<10 THEN Y=170
680 IF Y>170 THEN Y=10
690 IF V>508 THEN V=102
700 IF V<102 THEN V=508
710 IF W<10 THEN W=170
720 IF W>170 THEN W=10
730 GOTO 500
740 ' PLAYER 1 / BEEM
750 BEEP 1:GUN(0)=GUN(0)-2
760 IF DIR(0)=0 THEN LINE(102,Y+4)-(X,Y+4),6:LINE(102,Y+4)-(X,Y+4),0:IF V<X AND Y+4>W AND Y+4<W+16 THEN BEEP 0:GOSUB 800:GOSUB 1090
770 IF DIR(0)=1 THEN LINE(530,Y+4)-(X+24,Y+4),6:LINE(530,Y+4)-(X+24,Y+4),0:IF V>X AND Y+4>W AND Y+4<W+16 THEN BEEP 0:GOSUB 800:GOSUB 1090
780 BEEP 0:GOSUB 940
790 RETURN
800 IF W+5>Y+4 THEN HED(1)=HED(1)-(GUN(0)¥2)
810 IF W+4<Y+4 AND W+10>Y+4 THEN GUN(1)=GUN(1)-(GUN(0)¥3)
820 IF W+9<Y+4 THEN REG(1)=REG(1)-(GUN(0)¥4):SPV=REG(1)¥12:SPW=SPV¥2
830 RETURN
840 ' PLAYER 2 / BEEM
850 BEEP 1:GUN(1)=GUN(1)-2
860 IF DIR(1)=0 THEN LINE(102,W+4)-(V,W+4),6:LINE(102,W+4)-(V,W+4),0:IF X<V AND W+4>Y AND W+4<Y+16 THEN BEEP 0:GOSUB 900:GOSUB 1110
870 IF DIR(1)=1 THEN LINE(530,W+4)-(V+24,W+4),6:LINE(530,W+4)-(V+24,W+4),0:IF X>V AND W+4>Y AND W+4<Y+16 THEN BEEP 0:GOSUB 900:GOSUB 1110
880 BEEP 0:GOSUB 940
890 RETURN
900 IF Y+5>W+4 THEN HED(0)=HED(0)-(GUN(1)¥2)
910 IF Y+4<W+4 AND Y+10>W+4 THEN GUN(0)=GUN(0)-(GUN(1)¥3)
920 IF Y+9<W+4 THEN REG(0)=REG(0)-(GUN(1)¥4):SPX=REG(0)¥12:SPY=SPX¥2
930 RETURN
940 'ﾔﾗﾚﾀｶ?
950 COLOR 7
960 LOCATE 2,16:PRINT USING "HEAD###%";HED(1)
970 LOCATE 7,18:PRINT "GUN":LOCATE 6,19:PRINT USING "###%";GUN(1)
980 LOCATE 2,22:PRINT USING "REG ###%";REG(1)
990 LOCATE 69,16:PRINT USING "HEAD###%";HED(0)
1000 LOCATE 74,18:PRINT "GUN":LOCATE 73,19:PRINT USING "###%";GUN(0)
1010 LOCATE 69,22:PRINT USING "REG ###%";REG(0)
1020 IF HED(0)<0 OR GUN(0)<0 OR REG(0)<0 THEN C=0:GOTO *DEAD
1030 IF HED(1)<0 OR GUN(1)<0 OR REG(1)<0 THEN C=1:GOTO *DEAD
1040 RETURN
1050 'ﾓｳｺ ﾊｷｮｸﾄﾞｳ ｱﾀｯｸ
1060 IF (PX+PY)*(PX+PY)>(PV+PW)*(PV+PW) THEN REG(1)=REG(1)-30:GOSUB 1090 ELSE REG(0)=REG(0)-30:GOSUB 1110
1070 GOSUB 940:RETURN
1080 'BEEM ｶﾞ ｱﾀｯﾀ!
1090 FOR J=0 TO 10:BEEP 1:COLOR=(4,2):FOR I=0 TO 10:NEXT I:COLOR=(4,1)
1100 FOR I=0 TO 10:NEXT I:BEEP 0:NEXT J:RETURN
1110 FOR J=0 TO 10:BEEP 1:COLOR=(3,2):FOR I=0 TO 10:NEXT I:COLOR=(3,1)
1120 FOR I=0 TO 10:NEXT I:BEEP 0:NEXT J:RETURN
1130 *DEAD
1140 IF C=0 THEN C1=X+16:C2=Y+8 ELSE C1=V+16:C2=W+8
1150 ' AFTER CARE
1160 IF C2<20 THEN C2=20 ELSE IF C2>180 THEN C2=180
1170 GET@ (C1-40,C2-20)-(C1+39,C2+19),AFT%
1180 :
1190 BEEP 1:FOR I=1 TO 25 STEP 5:CIRCLE (C1,C2),I,6:NEXT I:BEEP 0
1200 FOR I=0 TO 80:BEEP 1:COLOR=(0,6):BEEP 0:COLOR=(0,0):NEXT
1210 FOR I=0 TO 15:C3=INT(RND(1)*80)+(C1-40):C4=INT(RND(1)*40)+(C2-20)
1220 LINE(C1,C2)-(C3,C4),2:NEXT
1230 LOCATE 30,12:PRINT"PLAYER";C+1;"is DEAD!!":DD=DD+1
1240 ' AFTER CARE
1250 PUT@ (C1-40,C2-20),AFT%,PSET
1260 :
1270 IF C=0 THEN LEF(1)=LEF(1)+1 ELSE LEF(0)=LEF(0)+1
1280 COLOR 2:LOCATE 4,11:PRINT LEF(1):LOCATE 72,11:PRINT LEF(0)
1290 IF DD>2 THEN COLOR 5:LOCATE 30,12:PRINT" G A M E O V E R  ":GOTO 1310
1300 FOR I=0 TO 3000:NEXT:LINE(101,6)-(531,194),0,BF:CLS:GOTO 390
1310 IF LEF(0)>LEF(1) THEN C=1 ELSE C=2
1320 LOCATE 32,15:PRINT"PLAYER";C;"WIN!":COLOR 7:LOCATE 30,18:PRINT"Hit RETURN to replay":DEF USR=&H35D9:A=USR(0):Q$=INPUT$(1):RUN
```


〈ゆみちゃんにないしょ話〉わたしは今浪人しているのでパソコンは押入れにあります。無事受かったらプログラムを投稿しようと思っているのでよろしく。（埼玉県・氏家航範クン）☆キミはきっとBigになるぞ！　だって名前がすごいもん。負けるなよ！☆

〈ゆみちゃんにないしょ話〉ゆみちゃんはぼくの好きな娘とうりふたつ。でも一言もしゃべったことがないんですよー。1日に1、2回みると気が落ちつくんですよねー。（福岡県・古木隆一クン）☆男らしく押しの一手！　がんばってね。応援してます。☆

タイトルどおり、むちゃんこ、むむむむむむずかしい！

スーパーディフィカルト mk2

FOR PC-8801mkII SR N88V2モード

◀写真の中央付近にあるのが動かすキャラクタ。まだ1個なのでかんたんです

ボクラはなかよし3人組

◀点数が増えるとキャラクタが増えてくる。3つくらいはまだなんとかなるかなって感じなんだけどね

ひえ〜、わけがわからん

◀今は4つになった。こうなるともう普通の人の神経の限界を超えるんじゃないかなあ

BY こまつざきみのる

4本目になるけど今までぜ〜んぶ30グラムでした。どーせこれも

どうも！ 4作目になりますが、今までぜ〜んぶ30グラムでした。どーせ、これも30グラムでしょう。今回質問があります。PC-9801のゲームを作ったのですが、投稿しても採用されることはありますか？

〔編集部・答〕あります。もし、ボツになったとしたらそれはつまらないからです。為念。

はじめに不思議なメロディーが威勢よく流れてくる。そして次は楽しいメロディー。これ、好きだな。

スペースキーでスタート。No.5掲載の前作とキー操作は同じで、枠線と色をスペースキーで変えながら、枠線と同じ色のキャラクタをテンキーで動かし、3種類の金貨を取っていくゲームなのだ。

枠線からはみだすとミスマークがついて、これが3つになるとゲームオーバー。点数が増えるごとに、青、赤、紫、黄緑、水色と最高5つまでキャラクタが出てきて、それを同時に注意して動かさないといけないから、どんどんパニックになっちゃうのだ。

2000点を超えるとミスマークがひとつ減るサービスもあるのです。

■変数リスト

S……スコア
HS……ハイスコア
FU……2000点こえてミス・マークが減ったか
X（n）……キャラクタ1〜5のX座標
y（n）……キャラクタ1〜5のY座標
z（n）……xを動かすか
c（n）……yを動かすか
A1%……キャラクタ1
A2%……キャラクタ2
K3%……キャラクタ3
A4%……キャラクタ4
A5%……キャラクタ5
K1%……金貨1
K2%……金貨2
K3%……金貨3
M5……ミスの数
HH……画面に出すキャラを決める
I,I2……ループ用
PL$,L$……音を出す
KNJ$,KNJ……漢字プリント用
H……何色を動かしているか
K……金貨が出てるか
KX……金貨のX座標
KY……金貨のY座標
KN……どの金貨を出すか

■プログラムの説明

10〜60　REM文
70〜100　初期設定
110〜200　デモンストレーション
210〜440　メインルーチン
450〜600　画面設定
610〜620　ぶつかったとき
630〜680　ゲームオーバー処理
690〜920　データ

■注意

このゲームはV2モードなので、ディップスイッチをV2モードにセットし、一度リセットしてから始めてください。

```
10 '┌─────────────────┐
20 '├─アクション ゲーム 「SUPER DIFFICULTmk2」─┤
30 '├── FOR PC-8801mkIISR ──────┤
40 '├────── BY M.KOMATSUZAKI ──┤
50 '├──────── テクノポリス ──┤
60 '└─────────────────┘
70 SCREEN 0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
:DEFINT A-Z:NEW CMD:CMD STOPM:CLS 3
80 H=1:V=-1:A(1)=1:S=0:HS=800:HH=0:SP=1:FU=1:FOR I=0 TO 5:X(I)=260:Y(I)=65:Z(I)=
0:C(I)=5:NEXT I
90 DIM A1%(47),A2%(47),A3%(47),A4%(47),A5%(47),M%(47),K1%(47),K2%(47),K3%(47):RE
STORE 690:FOR I=0 TO 46:READ A1%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 46:READ A2%(I):NEXT I:FOR
I=0 TO 46:READ A3%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 46:READ A4%(I):NEXT I
```

〈スーパーディフィカルトmk2〉この曲（ゲーム中にかかる）昔のホラー映画「サスペリア」の音楽と似てない？ あの曲、好きだったなー。「アイリスの花が3つ、青いのを回すのよ！」ってセリフがやけに脳裏に焼きついていて。嵐のよーに風と雨の強い薄暗い日に、タクシーなんかに乗って林道で下車したりなんかして……。おおこわ。そーゆーのって怖いけどさ、なんかミステリアスとゆーか、日本のおばけとかよりはずっと雰囲気いーよね。（少女ゆき）

→15へ


```
100 FOR I=0 TO 46:READ A5%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 46:READ K3%(I):NEXT I:FOR I=0 TO
 46:READ K2%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 46:READ K1%(I):NEXT I
110 ' ────────────────────────────── デモ
120 CMD PLAY"t250@10v15l8o4aaggaao5cco4aaffl4dr4l8ggdddfgaggffgv8gv6gv4gv2gr4v15
":I2=1:FOR I=-290 TO 970 STEP 13:LINE(I/2+150,140)-(I,199),1:NEXT I:FOR I=199 TO
 207:LINE(0,I/I2+116)-(639,I/I2+116),1:I2=I2+1:NEXT I
130 CMD BGM 0:RESTORE 170:FOR I=0 TO 4:READ KNJ$:KNJ=VAL("&H"+KNJ$):PUT(80+I*16,
10),KANJI(KNJ),PSET,4,0:NEXT I:FOR I=0 TO 12:READ KNJ$:KNJ=VAL("&H"+KNJ$):PUT(12
0+I*16,30),KANJI(KNJ):NEXT I
140 FOR I2=0 TO 3:FOR I=0 TO 14:READ KNJ$:KNJ=VAL("&H"+KNJ$):PUT(150+I*20,60+I2*
18),KANJI(KNJ):NEXT I:NEXT I2
150 PUT(180,63),A1%:PUT(384,82),A1%:PUT(326,63),K3%
160 DATA "t160l15c","d","c","d","d","e","f","f","f","d","e","b","a","f","c","a",
"a","c","b","d","g","e","f","a","c","b","d","g","e","a","c","b","d","g","e","f",
"c","e","d","d","e","f","d","c"
170 DATA 2353,2355,2350,2345,2352,2344,2349,2346,2346,2349,2343,2355,234c,2354,2
121,236d,236b,2332
180 DATA 215a,2121,2121,2472,4630,242b,2437,2446,2122,2121,2472,3c68,246b,2532,2
13c,2560,2447,2439,2123,4540,3f74,242c,2455,2428,246b,2448,2122,2121,242c,2455,2
428,2446
190 DATA 2424,242d,245e,2439,2123,255f,2539,255e,213c,252f,242c,2333,3844,244b,2
44a,246b,2448,2531,213c,2560,252a,213c,2550,213c,2447,2439,2123,215b
200 RESTORE 160:FOR I=1 TO 44:READ PL$:CMD PLAY "v14o4@45"+PL$,"v14o4@19"+PL$:IF
 INP(9)=191 THEN COLOR=(7,1):CLS 3:CMD BGM 1:GOTO 210 ELSE I2=INT(RND*10):NEXT I
:GOTO 200
210 ' ────────────────────────────── メイン
220 GOSUB 450:GOSUB 410:GOSUB 520
230 IF HH<2 THEN RESTORE 880 ELSE IF HH>3 AND S<1500 THEN RESTORE 900 ELSE RESTO
RE 920
240 READ L$:CMD PLAY "",L$:IF K=0 THEN GOSUB 410
250 A=INP(0):V=V+1:IF INP(9)=191 THEN H=H+1:IF H=HH+2 THEN H=1:GOSUB 490 ELSE GO
SUB 490
260 IF A=191 THEN Z(H)=10:C(H)=0 ELSE IF A=251 THEN C(H)=5:Z(H)=0 ELSE IF A=239
THEN Z(H)=-10:C(H)=0 ELSE IF INP(1)=254 THEN C(H)=-5:Z(H)=0
270 IF X(V)+Z(V+1)<0 OR X(V)+Z(V+1)>460 OR Y(V)+C(V+1)<0 OR Y(V)+C(V+1)>190 THEN
 610
280 GOSUB 320:X(V)=X(V)+Z(V+1):Y(V)=Y(V)+C(V+1):GOSUB 320
290 IF X(V)+10>KX AND X(V)+10<KX+20 THEN IF Y(V)+5>KY AND Y(V)+5<KY+10 THEN GOSU
B 390
300 IF V=HH THEN V=-1:L=L+1:IF L=51 THEN L=1:GOTO 230 ELSE GOTO 240
310 GOTO 250
320 ON V+1 GOSUB 340,350,360,370,380
330 RETURN
340 PUT(X(0),Y(0)),A1%:RETURN
350 PUT(X(1),Y(1)),A2%:RETURN
360 PUT(X(2),Y(2)),A3%:RETURN
370 PUT(X(3),Y(3)),A4%:RETURN
380 PUT(X(4),Y(4)),A5%:RETURN
390 IF KN>0 AND KN<5 THEN S=S+10 ELSE IF KN=5 OR KN=6 THEN S=S+50 ELSE IF KN=7 T
HEN S=S+100
400 CMD PLAY "@45v15o7l32gagab":ON KN GOSUB 420,420,420,420,430,430,440:GOSUB 41
0:GOSUB 570:RETURN
410 KN=INT(RND*7)+1:K=1:KX=INT(RND*458)+10:KY=INT(RND*175)+5:ON KN GOSUB 420,420
,420,420,430,430,440:RETURN
420 PUT(KX,KY),K1%:RETURN
430 PUT(KX,KY),K2%:RETURN
440 PUT(KX,KY),K3%:RETURN
450 ' ────────────────────────────── ガメン
460 LINE(481,0)-(639,199),4,BF:LINE(0,0)-(480,199),7,B:LOCATE 31,2:COLOR 2:PRINT
"ハイスコア":LOCATE 31,8:PRINT "ス コ ア":LOCATE 31,14:PRINT "ミスノカズ":GOSUB 570
470 IF HH>0 THEN ON HH GOSUB 560,550,540,530
480 LOCATE 32,23:COLOR 1:PRINT "by M.K":COLOR 7:GOSUB 500:RETURN
490 BEEP 1:COLOR=(7,H):BEEP 0:RETURN
500 IF MS>0 THEN FOR I=1 TO MS:LOCATE 31+I*2,17:PRINT "♠":NEXT:IF MS>2 THEN 630
510 RETURN
520 PUT(260,65),A1%:RETURN
530 PUT(260,65),A5%
540 PUT(260,65),A4%
550 PUT(260,65),A3%
560 PUT(260,65),A2%:RETURN
570 COLOR 7:LOCATE 33,5:PRINT HS:LOCATE 33,11:PRINT S:IF HH=0 AND S>99 THEN HH=1
:PUT(260,65),A2% ELSE IF HH=1 AND S>299 THEN HH=2:PUT(260,65),A3%
580 IF HH=2 AND S>649 THEN HH=3:PUT(260,65),A4% ELSE IF HH=3 AND S>999 THEN HH=4
:PUT(260,65),A5%
590 IF S>1999 AND FU=1 THEN FU=0:CMD PLAY "@45o7l8cr16l32cdefga":CLS:MS=0:GOSUB
500:GOSUB 460
600 RETURN
610 ' ────────────────────────────── ボカーン
620 CMD PLAY "@58l16o6c@53l16cv8cv6ccv15":CLS 3:FOR I=0 TO 4:X(I)=260:Y(I)=65:NE
XT:GOSUB 570:L=1:V=-1:MS=MS+1:GOTO 210
630 ' ────────────────────────────── END
640 LOCATE 0,8:PRINT "                    ":LOCATE 0,9:PRINT "
                    ":LOCATE 0,10:PRINT"                    "
650 LOCATE 0,11:PRINT"                    ":LOCATE 0,12:PRINT"
                    ":LOCATE 0,15:PRINT"    A) スタート.    B) デモへ.   ":LINE(0
,50)-(479,140),2,BF:CMD BGM 0:CMD PLAY"@43v15o4l8cr16ccceeedddl2cl16eeedddl2c"
660 IF INP(2)=253 THEN H=1:HH=0:FOR I=0 TO 5:X(I)=260:Y(I)=65:Z(I)=0:C(I)=5:NEXT
 I:CLS 3:FU=1:K=0:MS=0:GOSUB 670:S=0:COLOR=(7,1):CMD BGM 1:GOTO 210 ELSE IF INP(
2)=251 THEN RUN ELSE 660
670 IF HS<S THEN HS=S
680 COLOR=(1,1):RETURN
690 ' ────────────────────────────── DATA
700 ' K 1
710 DATA 20, 10,-193, 192, 0, 0, 16128,-16129, 0, 0, 0,-1, 240, 0, 0,-256,-3841,
 0, 0, 96,-1, 240, 0,-4096,-256,-3841, 0, 0, 240,-1, 240, 0, 24576,-256,-3841, 0
, 0, 0,-193, 192, 0, 0, 16128,-16129, 0, 0, 0
720 ' K 2
730 DATA 20, 10, 0, 16128,-16129, 0, 0, 0,-193, 192, 0, 0,-256,-3841, 0, 0, 0,-1
, 240, 96, 0,-256,-3841,-4096, 0, 0,-1, 240, 240, 0,-256,-3841, 24576, 0, 0,-1,
240, 0, 0, 16128,-16129, 0, 0, 0,-193, 192, 0
740 ' K 3
750 DATA 20, 10,-193, 16320,-16129, 0, 16128,-16129,-193, 192, 0,-1,-16,-3841, 0
,-256,-3841,-24577, 240, 96,-1,-16,-4081,-4096,-256,-3841, 4095, 240, 240,-1,-16
,-3937, 24576,-256,-3841,-1,240,0,-193,16320,-16129,0,16128,-16129,-193,192,0
760 ' K 4
770 DATA 20, 10, 0, 0,-193, 192, 0, 0, 16128,-16129, 0, 0, 0,-1, 240, 96, 0,-
256,-3937,-4096, 0, 0, 4095, 240, 240, 0,-256,-4081, 24576, 0, 0,-24577, 240, 0,
 0,-256,-3841, 0, 0, 0,-193, 192, 0, 0, 16128,-16129
780 ' K 5
790 DATA 20, 10,-193, 192, 0,-193, 16320,-16129,0,16128,-16129,-1,240,0,-1,-16,-
3937,24576,-256,-3937,4095,240,240,4095,-16,-4081,-4096,-256,-4081,-24577,240,96
,-24577,-16,-3841,0,-256,-3841,-193,192,0,-193, 16320,-16129,0,16128,-16129
800 ' コイン 100
810 DATA 20,10,0,1792, 242,-3577, 0, 0,-1777, 3840, 249, 0, 7936,-32516,-993,128
,0,-4554,13888,16622, 0, 9472, 16470,22053,64,0,22069, 13632, 16470, 0,13824,166
22,-4554,64,0,-993,8064,-32516,0,3840,249,-1777,0,0,-3577,1792,242
820 ' コイン 50
830 DATA 20, 10,-3577, 0, 0,-3577, 3840, 249, 0, 3840, 249,-993, 128, 0,-993, 12
672, 16606, 0, 12544, 16606,-20937, 64, 0,-20937, 12608, 16558, 0, 12544, 16558,
-20931, 64, 0,-20931, 6976,-32548, 0, 6912,-32548,-1777, 0, 0,-1777, 1792
840 DATA 242, 0, 1792, 242
850 ' コイン 10
860 DATA 20, 10, 0, 1792, 242, 0, 0, 0,-1777, 0, 0, 0, 7936,-32516, 0, 0, 0,-250
27,64, 0, 0, 14592, 16494, 0, 0, 0, 28221, 64, 0, 0, 15616, 16542, 0, 0, 0,-993,
 128, 0, 0, 3840, 249, 0, 0, 0,-3577, 0, 0
870 ' オトノデータ
880 DATA "l16@2o4v15g","c","a","d","b","l32ar32g","ar32","l16f","g","c","g","c",
"a","l32ar32g","l16f","c","d","e","c","d","f","d","c","r16","d","c","c","d","e",
"c"
890 DATA "c","c","d","e","c","f","g","a","c","c","c","d","d","c","c","f","a","g"
,"e","d","c"
900 DATA "l40@47o5v10c","c","c","c","","g","f","e","f","g","","g","a","b","a","b
","","g","f","c","c","d","e","c","e","e","f","d","d","","a","ab"
910 DATA "ga","fg","c","e","c","d","g","f","g","f","e","d","d","e","d","c","e","
d","c"
920 DATA "l40@47o4v10b","","e","f","g","a","b","","e","","e","","o5c","","o4a","
b","o5c","","o4a","b","o5c","d","e","","o4e","","e","","g","","b","a","g","f","g
","","a","g","f","e","d","","e","f","g","e","g","","e","",""
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉これで5回アンケートに送りました。まだ何も当たっていません。（神奈川県・竹原淳クン）☆これで6回目だねえーごめんね。プログラムのほうも投稿してほしいなっ。気短かに待ってるからがんばってゲーム作ってねっ。☆

〈ゆみちゃんにないしょ話〉うーん、正委員に選ばれちまっただよーどーすべーたすけてくんろー3年6組をまとめるなんてできゃせんがねー（和歌山県・㊎）☆委員なんてかっこいいじゃん。ここでとどまらずに生徒会長目指しなよ。きっとモテちゃうぞ。☆

宇宙がカーレース場になったみたいなスペーストリップ

STAR FIGHTER

スター　ファイター

FOR PC-8801シリーズN88BASIC

作者の言葉どおり、確かにスカッとさわやかなゲームだ。超高速艇スターファイターに乗りこんで銀河をぶっとばそう。だが、広大な宇宙にはエイリアンがいるぞ。これがまたうっとうしいくらい、うじゃうじゃいるんだもんね。1、3で自機を左右に動かして、エイリアンをすばやくかわそう。ではスタート！

わーい、速い速い。とっても速くて気持ちいいなあ。なーんて思ってるとすぐ衝突しちゃう。だって、エイリアンも同じくらい速いんだもん。

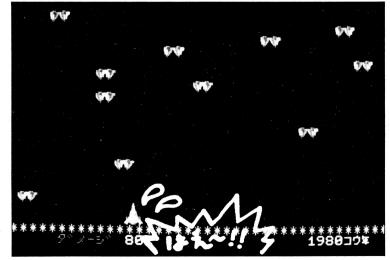
ダメージが100%になるとアウト。何光年飛べたかが下に表示される。千光年超えるごとに、どんどん燃えてきちゃう。迫力いっぱいの元気が出るゲームなのだ。

途中でエイリアンが急に速くなったりするので、ちょっとうまいくっても油断は禁物だよ。

▼速いなー、ごきげん。ルンルン♡　なんてやってると…

注意

このゲームはマシン語を使っています。RUNするまえに必ずセーブすることを忘れないでね!

▼ほらほら、だんだんダメージが増えてきて、わわっ、またあたっちゃう。も、もうすぐ2千光年なんだからして、もちっとがんばりたい。あと、20光年だけでいいからよ～！

〈スターファイター〉このゲームってすごくシンプル　イズ　ビューティしてるんだよね。だから気に入っちゃったんだけど本当にスクロールが速いもんだから必死になっちゃう。少女ゆきはまず2千光年を目指し、3千光年、4千光年とがんばったが……。なんにせよ、"STAR"は好きだなぁー。オリオン座が好き。だから星がよく見える冬は大好き。小さい頃、星占いの本とかをよく読んでたなー。ちなみに私は双子座です。(少女ゆき)

10 山科さんがエプロンをしてカレーを作っている。「バグの実をすりつぶしてまぜると、スパイスがきいておいしいんだよ」→**3**へ

■変数リスト
UFO（n）……エイリアン
FIGHTER（n）……自機
D……自機ダメージ
DIS……走行距離
R……乱数
X、Y……キャラクタ出力用座標変数
IM、MA……マシン語読みこみ用ダミー変数

■プログラム説明

10	初期設定
20～60	画面作成
70	マシン語読みこみチェック
80～110	ゲームスタート
120～160	メイン
170～180	ゲームオーバー処理
190	ウエイトサブ
200～240	エイリアンキャラクタデータ
250～330	自機キャラクタデータ
340～490	マシン語データ

■マシン語説明

C000-C00D	乱数受け取り＆プリント
C00E-C038	スクロール
C039-C045	自機座標処理1
C046-C05B	キースキャン
C05C-C076	衝突チェック
C077-C084	自機座標処理2
C085-C0E4	自機移動処理
C0E5-C0EC	衝突処理
C0ED-C0F8	プリントデータ

■ワークエリア

C0F9-C0FA	自機初期座標
C0FB	自機座標
C0FD	衝突フラグ
C0FE	進行方向フラグ

■参考
ポシェット №4 P 39『バトリング』
マイコンBASICマガジン '84年8月号 P. 134 『もぐら』

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR,&HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:DEF USR=&HC00
0:DEF USR1=&H35D9:DEF USR2=&H6EB6:CL=USR2(0):DIM UFO(50),FIGHTER(98)
20 COLOR 3:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｴ ｶﾞ ｷｴﾏｽ｡ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 190:SCREEN ,3:OUT 104,0
30 FOR I=0 TO 50:READ A:UFO(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 98:READ A:FIGHTER(I)=A:NEXT
40 FOR X=0 TO 639 STEP 32:FOR Y=8 TO 18*8 STEP 8:PUT (X,Y),UFO:NEXT Y,X
50 LINE(638,0)-(639,152),0,BF
60 FOR X=32 TO 607 STEP 32:PUT(X,19*8),FIGHTER:NEXT:WIDTH 40
70 RESTORE 340:FOR U=0 TO 15:CE=0:FOR T=0 TO 16:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE &HC0
00+U*16+T,A:CE=CE XOR A:NEXT:IF CEK<>0 THEN BEEP:PRINT"ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ in";360+U*10:END
ELSE NEXT
80 D=0:DIS=0:COLOR 0:CLS:LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 18:PRINT STRING$(40,"■");:NEXT:FO
R I=0 TO 1:PRINT"    ";STRING$(36,"■");:NEXT:SCREEN 0,0
90 COLOR 5:LOCATE 5,21:PRINT"PUSH ANY KEY TO GAME START !":IM=USR1(0)
100 IF INKEY$<>"" THEN COLOR 3:LOCATE 0,21:PRINT STRING$(40,"*") ELSE 100
110 COLOR 2:LOCATE 5,22:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ    %";SPC(20);:COLOR 5:PRINT"ｺｳ年";
120 R=(INT(RND*38+1))*2:POKE &HC0FD,0:MA=USR(R)
130 IF PEEK(&HC0FD) THEN FOR T=0 TO 30:BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:D=D+
20
140 COLOR 6:LOCATE 11,22:PRINT USING"###";D:LOCATE 30,22:PRINT USING"#####";DIS;
:DIS=DIS+10
150 IF D=100 THEN IM=USR1(0):GOTO 170
160 GOTO 120
170 FOR CO=0 TO 7:COLOR CO:CLS:OUT 81,33:BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:OUT 81,32:BEE
P 0:NEXT:SCREEN 0,2:LOCATE 7,22:PRINT"GAME OVER !! ｷｮﾘ";DIS;"ｺｳ年":GOSUB 190:LOCA
TE 12,23:PRINT "PUSH ANY KEY !!":IM=USR1(0)
180 IF INKEY$<>"" THEN POKE &HC0F9,&HFC:POKE &HC0FA,&HB0:GOTO 80 ELSE 180
190 FOR T=0 TO 3000:NEXT:RETURN
200 DATA 32,8,-32739,16399,-32739,16399,0,0,192,7936,-32518
210 DATA -16610,11712,8128,192,7936,16637,24351,5568,8128,204,-26623
220 DATA -32526,14350,10444,-26399,76,-28671,113,20486,20556,-28559,76
230 DATA -28671,114,12290,-16308,-28647,0,0,28,-16383,1,4
240 DATA 0,0,12,-32767,0,0,0
250 DATA 32,16,768,0,0,0,768,0,768,0,512
260 DATA 0,768,0,1792,128,1024,0,1792,128,1792,128
270 DATA 512,0,1536,128,1792,128,1024,0,3840,64,1792
280 DATA 128,6656,96,1536,128,14336,112,5888,0,16128,48
290 DATA 14336,112,3840,0,16128,80,24576,24,16128,128,32512
300 DATA 136,28672,56,24328,16512,32512,152,32257,254,10776,24580
310 DATA 32257,86,-509,255,22041,24580,-509,174,32271,-16129,10778
320 DATA 8196,32271,16469,-461,12543,22045,-16380,-449,-3922,7872,3296
330 DATA 27260,-4072,7932,-960,0,0,5916,-8032,0,0,0
340 DATA 7E,06,00,4F,21,40,F4,09,36,20,23,23,36,20,21,37 ,BD
350 DATA FC,11,AF,FC,01,70,08,ED,B8,21,37,FC,11,AF,FC,01 ,3B
360 DATA C0,03,ED,B8,06,50,21,78,F8,36,87,23,10,FB,21,37 ,0E
370 DATA FC,11,AF,FC,01,C0,03,ED,B8,DD,21,F9,C0,DD,66,00 ,57
380 DATA DD,6E,01,11,ED,C0,DB,00,CB,4F,CA,85,C0,CB,5F,CA ,00
390 DATA 8D,C0,3A,FE,C0,B7,CA,95,C0,C2,BD,C0,22,FB,C0,23 ,E4
400 DATA 23,23,23,B7,01,78,00,ED,42,7E,FE,20,CA,E5,C0,23 ,2E
410 DATA 23,7E,FE,20,CA,E5,C0,2A,FB,C0,DD,21,F9,C0,DD,74 ,11
420 DATA 00,DD,75,01,C9,3E,00,32,FE,C0,C3,52,C0,3E,FF,32 ,F0
430 DATA FE,C0,C3,52,C0,7D,FE,B4,DA,5C,C0,2B,2B,2B,2B,E5 ,FB
440 DATA 06,02,C5,06,06,1A,77,23,23,13,10,F9,C1,E1,E5,7D ,EE
450 DATA C6,78,6F,7C,CE,00,67,10,E9,E1,C3,5C,C0,7D,FE,F4 ,34
460 DATA D2,5C,C0,23,23,23,23,E5,06,02,C5,06,06,1A,77,23 ,24
470 DATA 23,13,10,F9,C1,E1,E5,7D,C6,78,6F,7C,CE,00,67,10 ,75
480 DATA E9,E1,C3,5C,C0,3E,FF,32,FD,C0,C3,77,C0,87,87,20 ,CD
490 DATA 20,87,87,87,87,20,20,87,87,FC,B0,00,00,00,00,00 ,6C
```

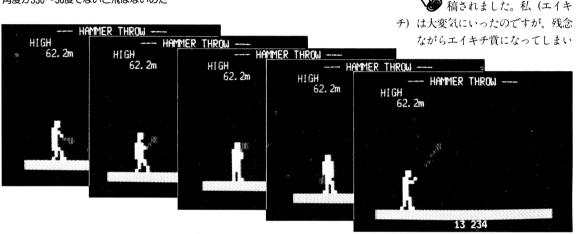

〈ゆみちゃんのこと〉（作文・少女ゆき） 私がこの編集部に入ってから１週間後にゆみちゃんはやってきました。それまでの一週間、いろんなおうわさは耳にしていました。例えばゆーこちゃんは、「あられちゃんにそっくりだよ」と言っていました。その他に「おしゃべり」、「きつい」、「うるさい」なんて聞いてなかった気がするけど、確かに「やさしい」、「元気」、「しっかり者」、なあんてみんなの間では大評判でした……。さあーて、ゆみちゃんが夏休みを終えて久しぶりに来るというその日、〈つづく〉

エイキチ賞から復活した効果音バッチリのハンマー投げ

HAMMER THROW

ハンマ スロー

FOR PC-6001／6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE 2

▼回転するキャラクタが最高。画面下には回転数と回転角度がならんで表示される。角度が330～30度でないと飛ばないのだ

むかし、ハンマースローという1画面プログラムが投稿されました。私（エイキチ）は大変気にいったのですが、残念ながらエイキチ賞になってしまい

```
10 GOSUB940:REM INIT
20 CLS:PRINTSPC(64)
30 LOCATE6,0:PRINT "--- HAMMER THROW ---
"
40 POKE&HDDE4,&HA0:EXEC&HDDE0
50 LOCATE1,1:PRINT "HIGH"
60 LOCATE3,2:PRINT H;"m"
70 LINE(0,156)-(255,164),1,BF
80 LOCATE11,1:PRINT "PUSH[S]KEY":A$=INKE
Y$:IFA$<>"S"ANDA$<>"s" THEN80
90 LOCATE11,1:PRINTSPC(10)
100 PRINTCHR$(7):POKE&HDDE4,0
110 SOUND6,20:SOUND7,37:SOUND8,16:SOUND1
3,10
120 FORP=10TO15:FORR=0TO360STEPP:LOCATE1
3,14:PRINTP;R;" "
130 EXEC&HDE00:SOUND12,25-P:IFSTICK(0)<>
3THENNEXTR,P:GOTO 460
140 SOUND7,63
150 IFPEEK(&HDDE4)<>0THENEXEC&HDE00:GOTO
 150
160 POKE&HDDE4,&HB4:EXEC&HDDE0
170 SOUND7,59:SOUND6,5:SOUND10,10:SOUND1
0,16:SOUND13,13:SOUND12,20
180 FORI=0TO5:SOUND4,255-I*10
190 POKE&HE2EA-I*31,&H8F
200 POKE&HE309-I*31,&H98
210 POKE&HE328-I*31,0
220 NEXT:POKE&HE26E,0
230 SOUND4,200
240 IFR>30ANDR<330THEN450
250 POKE&HDDE4,&HC8:EXEC&HDDE0
260 S=INT(RND(1)*30+P*60)/10
270 POKE&HE250,&H8F
280 FORI=5TOS-5:LOCATE15,6
290 PRINT I:POKE&HE24F,&H86:LOCATE0,0
300 POKE&HE24F,&H89:NEXT:POKE&HE24F,0
310 FORI=0TO9:SOUND4,210+I*5
320 POKE&HE271+I*33,&HBC
330 POKE&HE250+I*33,&H89
340 POKE&HE22F+I*33,0:NEXT
350 SOUND7,31:SOUND6,30:SOUND10,8:SOUND1
0,16:SOUND13,0:SOUND12,5
360 POKE&HE379,0:POKE&HE399,&H83:POKE&HE
39A,&H8F
370 FORI=0TO200:NEXT
380 LOCATE13,6:PRINTS;"m"
390 IFS>HTHENH=S:LOCATE13,7:PRINT "*HIGH
*";CHR$(7);CHR$(7)
400 IFPEEK(&HFD1B)<>0THEN400
410 LOCATE12,1:PRINT "REPLAY=R"
420 SOUND7,63
430 A$=INKEY$:IF A$<>"R" AND A$<>"r" THE
N 430
440 GOTO 20
450 SOUND7,62:LOCATE13,7:PRINT "FOUL":PL
AY"O2C2":GOTO 400
460 SOUND7,62:LOCATE11,7:PRINT "TIME OUT
!":PLAY"O5B-2":GOTO 400
470 DATA00,57,68,00,00,00,7F,64
480 DATA83,83,00,7F,42,00,B0,00
490 DATA56,55,42,00,00,55,68,00
500 DATA8F,00,7F,6E,98,00,00,7D
510 DATA6B,00,00,00,56,50,4A,00
```

「ゆみちゃんが来るぞ」みんな少しざわついて落ちつけなかったみたいです。私もドキドキしちゃってました。ガラガラッ、ドアの開く音が聞こえました。私はゲームをしてたのでドアには背を向けていました。するととっても大きな声がしてたので驚いて振り向くと、そこにはオレンジ色のTシャツを着た女の子が笑ってて、その周りをみんなが囲んでました。大きな声はその女の子でした。（あ……もしかしたら……）と見てたら目が合ってしまいました。ツカツカツカ……（あ！ こっちに来る！）〈つづく〉

11 パンプがたおれている。耳をひっぱっても反応がない。どーしよう？　ウーロン茶を飲ます→36へ、ブランデーを飲ます→2へ

プログラムポシェット

ました。その数か月後、改良版が届いて、私は期待に胸をふくらまして開封したのです。ロードしてRUN……指示どおりにⓈキーを押すといきなりシュッシュッとハンマー投げの音。それとともに画面のキャラクタが回転する。タイミングをはかり、カーソルキーの右を押すと、ハンマーは風になり、はるか遠方へと飛んでいったのです。私はこのゲームのとりことなり、リプレイのⓇキーを押すのでした。

BY P.S.G.

P6のSCREEN2が好きです♡

AY-3-8910

このゲームはもともと1画面プログラムだったのですが、エイキチ賞をもらったので、マシン語まで引っ張り出してきて改造した結果、こんなにふくれあがってしまいました。ところでぼくはP6のSCREEN2が好きです。

注意

このプログラムは、一部マシン語を使用していますので、すべて打ちこみましたら、念のためセーブをしたのちに、RUNを実行することを、おすすめします。なお、このプログラムは、かんたんなチェックサムを内蔵しています。ダイレクトに、GOTO1040を実行すると、行番号+OKまたは、BADと表示されます。BADの表示がある行は、打ちこみまちがいがありますので、その行をチェックしてください。

```
 —— HAMMER THROW ——
HIGH         REPLAY=R
  62.2m

         86.7m
        *HIGH*

        14 350
```

■変数リスト
H……ハイスコア
P……パワー
R……角度
S……スコア

■プログラムの説明

10〜 90	初期画面設定
100〜130	人間回転処理
140〜400	ハンマー飛行
410〜440	リプレイ処理
450	ファール
460	タイムオーバー
470〜740	キャラクタデータ
750〜810	マシン語データ
820〜880	チェックサム用データ
890〜970	初期設定・マシン語データ書きこみ
980〜1030	REM
1040〜1100	マシン語データチェック

■マシン語の説明

DD00〜DDDF	キャラクタデータ
DDE0〜DDFF	キャラクタ表示
DE00〜DE17	キャラクタ回転

■参考
マイコンBASICマガジン
59年4月号　『オリンピック』

```
520 DATA00,41,7F,96,A8,00,55,7F
530 DATA68,00,00,55,7F,00,00,00
540 DATA55,55,42,00,94,A9,7F,42
550 DATA00,00,54,7F,6A,00,00,00
560 DATA7F,6A,00,00,41,6A,6A,00
570 DATA8F,00,54,6A,00,00,A4,5D
580 DATA7F,00,00,00,57,7E,00,00
590 DATA45,60,69,00,00,00,54,6B
600 DATA00,8F,8C,58,7F,00,00,00
610 DATA41,7F,00,00,41,6A,69,00
620 DATA00,41,7F,42,00,00,55,7F
630 DATA6A,00,00,9F,7F,62,00,00
640 DATA41,6A,6B,00,00,41,7F,42
650 DATA00,00,55,7F,6A,00,00,51
660 DATA7F,AF,00,00,57,55,00,00
670 DATA00,41,7E,00,00,00,55,7A
680 DATA49,00,00,55,6B,90,8F,00
690 DATA55,52,6B,00,00,57,68,42
700 DATA00,00,7F,70,00,00,00,7F
710 DATA42,00,00,41,68,6B,00,00
720 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
740 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
750 DATA0E,04,C5,21,00,DD,11,24
760 DATAE3,01,05,00,ED,B0,E5,21
770 DATA1B,00,19,54,5D,E1,C1,0D
780 DATAC5,C2,E9,DD,C1,C9,00,00
790 DATA3A,E4,DD,FE,8C,28,04,C6
800 DATA14,18,02,3E,00,32,E4,DD
810 DATAC3,E0,DD,00,00,00,00,00
820 REM - CHECK SUM DATA ------
830 DATA418,631,426,657,347,722
840 DATA316,746,317,510,590,340
850 DATA461,498,468,470,490,536
860 DATA399,474,398,552,531,366
870 DATA342,0,0,0,522,908,660
880 DATA1239,1143,607,640
890 REM ----------------------
900 RESTORE470
910 FORI=&HDD00TO&HDE17:READA$
920 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
930 RETURN
940 GOSUB470
950 SCREEN 2,2,2:CONSOLE,,0
960 H=0
970 RETURN
980 REM ---------------------
990 REM - Programmed  by J.H -
1000 REM -  Copyright P.S.G.  -
1010 REM -      1985 July     -
1020 REM ---------------------
1030 :
1040 REM - CHECK SUM ----------
1050 GOSUB900
1060 FORL=0TO34:S=0:FORI=0TO7
1070 S=S+PEEK(&HDD00+L*8+I)
1080 NEXT:READC:A$="OK!"
1090 IFS<>CTHENA$="BAD"+CHR$(7)
1100 PRINTL*10+470;":"A$;:NEXT:END
1110 REM ---------------------
1120 REM ｳﾁｺﾝﾀﾞ ｱﾄ､GOTO 1040
1130 REM  ﾃﾞ､CHECK SUM ｼﾞｯｺｳ｡
1140 REM ---------------------
```

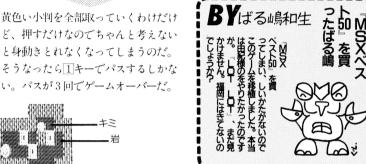
「はじめまして、ゆみです」——「は、はじめまして、少女ゆきですっ」…「ポシェット班に入ったんだよ」とりえちゃん。「あ、そーなの一ほんとにィーわぁー！」（なんて声の響く人なんだろう）「よろしくお願いしますっ」「うん、こちらこそよろしくねっ！」……これが、ゆみちゃんと私の初めての出合いでした。それ以来私はゆみちゃんのとなりの席に座り、消しゴムやはさみをよく貸してもらっています。ゆみちゃんの声にも少しずつ慣れてきた今日この頃です。〈完〉

人間は「押し」や！　ひいたらあかんのやで！

うそこばん6.2

FOR PC-6001mkII／6601シリーズ N60mBASIC PAGE3

プログラムポシェットで発表されたMSX用『うそこばん』の移植版。あの『倉庫番』にかぎりなく似ているが、少し違う楽しいパズルゲームだ。

緑色のクリクリしたキャラクタたちがキミの動かすキャラクタ。カーソルキーでこいつを動かして青いブロックを押しのけ、黄色い小判を全部取っていくわけだけど、押すだけなのでちゃんと考えないと身動きとれなくなってしまうのだ。そうなったら[1]キーでパスするしかない。パスが3回でゲームオーバーだ。

BYばる嶋和生

『MSXベスト50』を買ったばる嶋

『MSXベスト50』を買ってしまい、しいかたがないのでこのゲームを移植しました。本当は由紀様のをやりたかったのですが。『LOT LOT』、まだ見かけません。福岡にはきてないのでしょうか？

キミ
岩
小判

▲見かけは『倉庫番』と似ているけど、ゲームの内容はやっぱりにている。ふふふふふふ

注意

このプログラムは、DISK BASICでは、作動しません。ROMBASICでおこなってください。また、プログラム中で一部マシン語を使用していますので、すべて打ちこみましたら、セーブをしたのちにRUNを実行してください。

なお、500行で、かんたんなデータチェックをしています。データがまちがって入力されている場合、MC Error！と表示されますので、530〜560の各データ文をチェックしてください。

■変数リスト
SN……面数
M……自分の残り数
MX、MY……自分の座標
V、W……自分の座標増分
U……移動回数
KO……宝の数

■プログラムの説明

10〜180	初期設定・画面設定
190〜300	メインルーチン（自分移動処理等）
310〜380	ゲームオーバー処理等
390〜450	タイトル表示処理
460〜510	マシン語データ書きこみ
520〜570	マシン語データ
580〜680	REM
690〜830	タイトルデータ
840〜1600	画面データ

■参考
MSXベスト50　「うそこばん」

```
10 CLEAR500,&HF7FF:IFPEEK(&HF800)<>&H2AT
HENGOSUB460
20 CLEAR:SCREEN2,3,3:CONSOLE0,20,0,0:PLA
Y"v12":AT=&H0400
30 GOSUB400:SN=1
40 M=2
50 ONSNGOSUB850,940,1480,1310,1080:GOSUB
70:GOTO130
60 REM  *****
70 COLOR11,1,1:CLS:FORI=0TO99:NEXT:Y=0
80 READA$:IFA$<>"end"THENLOCATE0,Y:A$=A$
+"":A=USR(0):Y=Y+1:GOTO80
90 RETURN
100 REM  *****
110 IFPEEK(&HFD1B)GOTO110
120 RETURN
130 REM *****
140 COLOR15:LOCATE30,2:PRINT"PASS";:LOCA
TE33,3:PRINTM;:LOCATE30,5:PRINT"MEN";
150 LOCATE33,6:PRINTSN;:LOCATE30,8:PRINT
"KAISUU";:COLOR12:U=0
160 PLAY"l24o5cdfg":EXEC&H1058
170 POKEMY*40+MX+AT,224:U=U+1:LOCATE33,9
:PRINTU;:IFU>500GOTO330
180 A=STICK(0):IFA=0THENON-(INKEY$="1")G
OTO320:GOTO180
190 V=(A=7)-(A=3):W=(A=1)-(A=5):J=MY*40+
MX:K=W*40+V:I=K+J:A=PEEK(I)
200 IFA=138THENPOKEJ+AT,0:MX=MX+V:MY=MY+
W:GOTO170
210 IFA=139GOTO260
220 IFA<>236GOTO180
230 K=K+I:IFPEEK(K)<>138GOTO180
240 PLAY"o3e64":POKEJ+AT,0:POKEI,138:POK
EI+AT,224:MX=MX+V:MY=MY+W
250 POKEK,236:POKEK+AT,151:GOTO170
260 PLAY"o7e64":POKEJ+AT,0:MX=MX+V:MY=MY
+W:POKEI,138:KO=KO-1:IFKOGOTO170
270 REM *****
280 POKEMY*40+MX+AT,224:PLAY"o5l10r2cfec
cdegabgecccr2ararar o6a2"
```

〈うそこばん6.2〉この6.2というのは、PC-6001mkIIからきているのかな？　せっかく、〝がんばってね♡〟と画面表示してくれるのだから、みんながんばってね。そーいえば、このごろゆみのまわりにいる人のうちの一部で流行しているのが「がんばれえー」というかけ声です。これは、いそがしそうに働いている人にむかって、何も手助けせずにニコニコ笑いながら、なさけなくたよりなくかけ声をかけるのです。こんな友達を持った私は、とても不幸な星の下に生まれてしまったなぁと後悔しているこのごろです。

```
290 GOSUB110:FORI=0TO299:NEXT:SN=SN+1:IF
SN=6GOTO370
300 GOTO40
310 REM *****
320 PLAY"o2l64gagfdccc":M=M-1:IFM>=0GOTO
50
330 CLS:FORI=0TO299:NEXT:PLAY"v12l8o4dab
gr64bagdr64edagccc"
340 COLOR3:PRINT" にんけ゛ん なけ゛たら あかんのや!!!"
350 COLOR1,2:LOCATE12,8:PRINT"  GAME OVE
R  ":FORI=0TO1999:NEXT:GOTO30
360 REM *****
370 COLOR12,1,1:CLS:LOCATE5,7:PRINT" おめて
゛とさん!!   せ゛んふ゛ おわりました!"
380 GOSUB440:FORI=0TO399:NEXT:GOTO30
390 REM *****
400 RESTORE690:GOSUB70:COLOR12:LOCATE5,1
5:PRINT"HIT SPACE BAR"
410 COLOR15:LOCATE23,17:PRINT"BY H.SUZUK
I":LOCATE22,18:PRINT"And Balchan GUN"
420 IFSTRIG(0)=0GOTO420
430 CLS:FORI=0TO90:NEXT:PRINT" か゛んは゛ってね♥
"
440 PLAY"v12l3o4bgad.r8.gabg.","v10l3o5r
32bgad.r8.gabg."
450 GOSUB110:FORI=0TO499:NEXT:RETURN
460 REM *****
470 RESTORE520:POKE&HFAEC,&HF8:POKE&HFAE
B,&H00:C=0
480 FORI=&HF800TO&HF83F:READA$:J=VAL("&h
"+A$):POKEI,J:C=C+J:NEXT
490 IFC=5986THENRETURN
500 CLS:PRINTCHR$(7)"さ゛んねんて゛した!!  ?MC Er
ror!":PRINT:PRINT
510 POKE&HF800,0:STOP
520 REM *****
530 DATA2a,a8,fd,cd,b8,11,13,d5,eb,11,00
,04,a7,ed,52,eb
540 DATAe1,ed,4b,3b,ff,3e,16,08,0a,fe,33
,28,14,fe,32,28
550 DATA0a,fe,31,20,11,36,24,3e,89,18,0a
,36,97,3e,ec,18
560 DATA04,36,b4,3e,8b,12,23,13,03,08,3d
,20,da,c9,00,00
570 REM
580 REM ============================
590 REM  USOKBAN 6.2
600 REM  for PC-6001mk2 (Version1.1)
610 REM          1985/09/29 01:11:30
620 REM         Program No.28-04[22]
630 REM  Copyright(c) MCMLXXXV
640 REM          BY H.SUZUKI
650 REM              Balchan GUNJIMA
660 REM         And PROGRAM POCHETTE
670 REM ============================
680 REM
690 REM  TITLE Data
700 DATA"1111111111111111111111"
710 DATA"1212122211111212111111"
720 DATA"1212121112221212122211"
730 DATA"1212122212121212121211"
740 DATA"1212111212121221121211"
750 DATA"1222122212221212122211"
760 DATA"1111111111111111111111"
770 DATA"12211121121121   1   1"
780 DATA"12121212121121 11111 1"
790 DATA"12211212121121   1   1"
800 DATA"12121222122121 1 1 111"
810 DATA"12221212121221   3   1"
820 DATA"1111111111111111111111"
830 DATA"end"
840 REM  MEN Data
850 REM  STAGE -01
860 DATA"  111111              "
870 DATA"  1 2  1111 1111      "
880 DATA"11111 111 111 31111111"
890 DATA"13   2 3 2  2  1 2   1"
900 DATA"1111    2  11   2   31"
910 DATA"   1111111111111111111"
920 DATA"end"
930 MX=4:MY=1:KO=4:RESTORE850:RETURN
940 REM  STAGE -02
950 DATA"   1111        1111   "
960 DATA"   1 31111 11111 11   "
970 DATA" 11122  31 1  2 12 1  "
980 DATA" 1 2 1 2 1 13  2   1  "
990 DATA" 111 1  1111111  11   "
1000 DATA"  11 1211  311  11    "
1010 DATA"  1      2  31   1    "
1020 DATA"  112212 11111 111    "
1030 DATA"   11   111  1 21     "
1040 DATA"    11       2  1     "
1050 DATA"     111111111111     "
1060 DATA"end"
1070 MX=17:MY=1:KO=5:RESTORE940:RETURN
1080 REM  STAGE -03
1090 DATA"   1111111 1111111    "
1100 DATA"1111      111   3 1   "
1110 DATA"1 2   2 32  2  1121   "
1120 DATA"1121  1   1 12 11 1   "
1130 DATA"1  11211111 1 2 1 1   "
1140 DATA"1  11311111 1  11 1   "
1150 DATA"1  32 11  2 1  1  1   "
1160 DATA"11 11     2 1 11 1111 "
1170 DATA"1   1111111 1  2    1 "
1180 DATA"1 1       2 1 11 1  1 "
1190 DATA"1 111111111 2 11 11 1 "
1200 DATA"12  2 13    111  1  1 "
1210 DATA"1  1 2  111111 2 1 11 "
1220 DATA"11 111111 23 .11 11 1 "
1230 DATA" 1 1    1    2  1121  "
1240 DATA" 1 111111 1111111  1  "
1250 DATA" 131   11  2 31 2  1  "
1260 DATA"1121 1 11 11     111  "
1270 DATA"13    2 3 11  1111    "
1280 DATA"111111111111111       "
1290 DATA"end"
1300 MX=2:MY=2:KO=10:RESTORE1080:RETURN
1310 REM  STAGE -04
1320 DATA"111111111111111       "
1330 DATA"1         1   11      "
1340 DATA"1 11 11112  1  1111   "
1350 DATA"111 2113  1111 1 3111 "
1360 DATA"  13  11 11    1 1131 "
1370 DATA"1111 111 1 21111 11 11"
1380 DATA"1 2  1 1 13          1"
1390 DATA"11 11113  211131 11111"
1400 DATA" 1 113 212 11 21111131"
1410 DATA"112 111 11 112    1  1"
1420 DATA"1   13   1    112 1 11"
1430 DATA"11 11111 11111    1 1 "
1440 DATA" 1    31        1   1 "
1450 DATA" 11111111111111111111 "
1460 DATA"end"
1470 MX=2:MY=2:KO=11:RESTORE1310:RETURN
1480 REM  STAGE -05
1490 DATA"11111111   1111111    "
1500 DATA"1   2  311113    1111 "
1510 DATA"1 11   113111 11 13 1 "
1520 DATA"1 1311 11 1 1  1 11 11"
1530 DATA"1 2  1 1  1111 2 2   1"
1540 DATA"1112 1 1       1111  1"
1550 DATA"  1    2 1111 21  1131"
1560 DATA"  1 111   1 12 111 111"
1570 DATA"  1 313 111 1   31    "
1580 DATA"  1111111    111111   "
1590 DATA"end"
1600 MX=2:MY=1:KO=9:RESTORE1480:RETURN
```


〈ゆみちゃんトマト〉やいしごくからかくごしいや（やい！　しごくから覚悟しいや）（埼玉県・稲刈真青）☆17歳になったそうですね。おめでとう。バースディプレゼントとして、3カラグラムあげましょう。☆

〈ゆみちゃんトマト〉あかいぴすとるとすぴいかあ（赤いピストルとスピーカー）（埼玉県・稲刈真青）☆とにかくうまくまとまっているね。キミの作品は、平均して質が高いね。これからもがんばって安定したトマトを作ってね。3カラグラム。☆

おかしな怪獣たちが登場する。物語風パズルゲーム！

PAOS♡

パオス

FOR MSX 16K

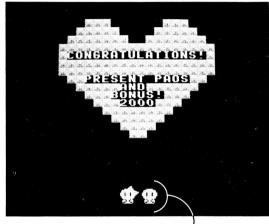
BY石井靖彦

ぼくのですぷれーは10年もまえの20インチTVだけどあるだけで満足してます。

えーん、うれしいよー。ぼくのですぷれーは10年もまえの20インチTVで、今の20インチTVと比べたらとてつもなくでかいんです。そのうえ、ONにしてから夏で10分、冬で20分くらいかかるんです。文字はぼけ、色もちらつくけどあるだけで満足です。

▲オジラ

▲ガブラ

▼主人公のパオスと恋人。彼女に会うと2000点のボーナス＋1up

RETURN タイトルが出たらジョイスティックを使うならトリガー、キーボードを使うならスペースキーを押そう。さて、キミの味方はパオス（Paos）とオジラ(Odzilla）だ。キミのキー（スティック）操作のとおり動いてくれるのはパオスのほう。オジラはパオスと反対方向に動くのだ。まずはこの動きを利用して、オジラをスーパースターにぶつけよう。するとスターはダイヤに変わる。今度はパオスにダイヤを取らせよう。するとまたスターになる。これを繰り返してパオスが3つダイヤを取ると4つ目にカギが出てくる。これを取ると1面クリアだ。4面クリアすると彼女に会えるよ。うろついてるガブラ（Gabulla）につかまったりタイムが0になるとゲームオーバーだ。

▼スーパースターにオジラがぶつかるとダイヤに。ダイヤにパオスがぶつかるとスーパースターになる。3回繰り返すとついにカギが

アウトになったところ。情なさそうでかわいい！

■変数リスト
- V(n), W(n)……自分の方向パラメータ
- Q(n), O(n)……オジラの方向パラメータ
- SR(n,m)……面パターン
- G(n,m), K(n,m)……各面のキャラクタの初期位置
- C(n,m)……画面の色
- SC……スコア
- SN……面数
- PS……パオスののこり
- DA……とったダイヤの数
- TM……タイム
- R……面の種類
- CL……画面の色の種類
- M, MI$……パオスの動く音用
- SK……キーの値
- PX, PY……パオスの座標
- OX, OY……オジラの座標
- GX, GY……ガブラの座標
- UU……移動判定用
- F……スターかダイヤか
- E……時間切れかどうか
- L……ダイヤ・キーの色
- N……ダイヤ・キーのスプライト番号兼フラグ
- D……面の種類の数
- HB……ジョイスティックかキーか
- HS……ハイスコア

■プログラムの説明

50～ 160	初期設定1
170～ 310	タイトル
320～ 390	初期設定2

▼テクポリ面などパターンは7つある。面ごとに攻略方法が違うのだ

〈エイキチのなんでも反論します〉エイキチであります。まず、宮城県の佐○元君より、抗議のおたよりがありましたので、原文のまま紹介します。「アニメファンのどこが悪い！ テクノポリスの読者でもアニメファンがたくさんいるんだぞ。それなのにポシェットVol.4のP43のエイキチはなんだ！ テクポリ読者を敵にまわすつもりか！ エイキチのアホ。（ちなみにぼくは日本サンライズ系のアニメが大好きです）」（つづく）

13 えさをやるとワンワンとまといついてうるさい。じゃまなのでネコイラズを食べさせてみたがききめがない。→1へ

400〜 460	画面を描く
490〜 530	初期設定3
540〜 590	キャラクタ表示
600〜 690	オジラ移動
700〜 750	ガブラ移動
760〜 800	オジラがスターにぶつかったときの処理
810〜 850	ダイヤ・キーをとったときの処理
860〜 910	アウトのときの処理
920〜 950	タイマー
960〜1230	クリアしたときの処理
1240〜1320	ゲームオーバー処理
1330〜1380	スコア表示サブルーチン
1390〜1400	スプライトを消すサブルーチン
1410〜1500	スプライトデータ
1510〜1630	キャラクタデータ
1640〜1660	パラメータデータ
1670〜1690	カラーデータ
1700〜1770	画面データ

MSXユーザーへ特別プレゼント!
BASICコンパイラ(ハート電子)

ハート電子産業(株)(☎045-461-6071)からMSXユーザーかつポシェット読者のキミへプレゼントがあるぞ! 新発売の『BASICコンパイラ』(定価1万5000円)がそれだ。コンパイラとはBASICのプログラムをマシン語プログラムにしてくれるソフトなのだ。マシン語にすれば実行速度が10倍から200倍になるんだって。このコンパイラのはいったROMカートリッジとマニュアル、プログラムライブラリー(45本)つきの『BASICコンパイラ』を抽選で1名にプレゼントしちゃおうというわけだ。ただし、16KRAM以上のMSXとデータレコーダが必要だよ(あたりまえ)。ほしい人は、ハガキに住所・名前・電話番号・持っているMSXの機種名・MSXを買った年月日(だいたいでいい)と、『BASICコンパイラどーしてもほしい!』とかいて、ポシェット編集部BC係まで(あて先は100ページ)。抽選で1名の方にさしあげます!! おおそうだ、〆切りは12月31日消印有効。

```
50 '** INITIALIZE ********************
60 CLEAR 1000:SCREEN 1,2,0:WIDTH 30
70 KEY OFF:Z=RND(-TIME/2):DEFINT A-Z
80 DIM V(3),W(3),Q(3),O(3),C(5,2)
90 D=7:DIM SR(D,10),G(D,3),K(D,3)
100 RESTORE1640:FORI=0TO3:READ V(I),W(I)
,Q(I),O(I):NEXTI:' ●PARAMETER
110 RESTORE 1670:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO
 2:READ A$:C(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT J:NE
XT I:HS=100:' ● SCREEN COLOR
120 RESTORE 1700:FOR I=1 TO D:FOR J=1 TO
 9:READ A$:SR(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXTJ:FO
R J=0 TO 3:READ A,B:G(I,J)=8+A*16:K(I,J)
=B*16:NEXT J:NEXT I:' ● SCREEN
130 ' ● SPRITE and CHARACTER
140 RESTORE 1410:FOR I=&H3800 TO &H391F:
READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
150 FOR I=&H108 TO &H2D7:J=VPEEK(I):VPOK
E I,J OR J/2:NEXT I:RESTORE 1510
160 FORI=1TO12:READ A:FOR J=0 TO 7:READ
A$:VPOKE A+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ:NEXTI
170 '** TITLE ************************
180 COLOR 15,1,1:PLAY"T255M5000S1":CLS
190 VPOKE&H201C,&H5F:VPOKE&H201D,&HFD
200 PRINT "   ままままなななまままなななまままなななまままま"
210 PRINT "   まなななまなまなななまなまなななまなまなななな"
220 PRINT "   まなななまなまなななまなまなななまななまままな"
230 PRINT "   ままままなな まままままなまなななまなななななま"
240 PRINT "   まなななななまなななまななまままななままままな"
250 FOR I=0 TO 18:PRINT CHR$(27)+"L":FOR
 J=0 TO 50:NEXT J:LOCATE 0,0:NEXT I
260 FOR I=68 TO 80:PRINT CHR$(27)+"M":LO
CATE 0,0:PLAY"L32N"+STR$(I):NEXT I
270 LOCATE 3,12:PRINT "COPY RIGHT 1985
BY Y.I":LOCATE 6,14:PRINT "HIT SPC OR TR
G !!":PLAY "","T255M5000S1":A=0
280 PUTSPRITE0,(140,52),A,5
290 IF STRIG(0)THEN HB=0:GOTO 320
300 IF STRIG(1)THEN HB=1:GOTO 320
310 A=RND(1)*14+2:GOTO 280
320 '** GAME START ******************
330 SC=0:SN=1:PS=2:R=1:CL=1
340 DEF FNZ(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
350 LOCATE 13,18:PRINT "{ HELP !"
360 PUTSPRITE 1,(72,144),11,0
370 PUTSPRITE 0,(74,141),7,1
380 PLAY"O4L6CDFGAFGFDEFDFGFEGA2A8E2"
390 FOR I=0 TO 4500:NEXT I
400 '** DRAW SCREEN ******************
410 CLS:VPOKE &H2012,C(CL,0)
420 VPOKE &H2013,C(CL,1)
430 VPOKE &H201C,C(CL,2):GOSUB 1390
440 LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 22:PRINT STRIN
G$(30,"な");:NEXT I:LOCATE 2,2
450 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 13
460 B$=MID$(RIGHT$("0000000000000"+BIN$(S
R(R,I)),13),J,1):IF B$="1" THEN L$="あい":
N$="さし" ELSE L$="  ":N$="  "
470 PRINT L$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+
N$+CHR$(30)::NEXT J
480 PRINT CHR$(31)+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR
$(28)+CHR$(28)::NEXT I
490 '** MAIN LOOP *******************
500 TM=990:DA=0:F=0:MI$="FGEFED"
510 LOCATE 0,22:PRINT USING"SCORE:
  TIME:### PAOS:   HIGH:#####0  SCENE:##
 DIA.:";TM;HS;SN;:GOSUB 1330:A=0:B=0
520 LOCATE 10,0:PRINT "ななななななななな":
530 M=1:ON INTERVAL=60 GOSUB 920
540 '== SET LOCATION ===========
550 PX=G(R,0):PY=K(R,0):GX=G(R,1):GY=K(R
,1):OX=G(R,2):OY=K(R,2):INTERVAL ON
560 PUTSPRITE 2,(PX,PY),10,0:AA=0
570 PUTSPRITE 3,(G(R,3),K(R,3)),11,5
580 PUTSPRITE 0,(GX,GY),8,3:BB=0
590 PUTSPRITE 1,(OX,OY),2,2:E=0
600 '== MOVE PAOS =============
610 SK=STICK(HB):IF SK MOD 2=1 THEN SK=S
K¥2 ELSE 690
620 UU=FNZ((PX+V(SK))/8,(PY+W(SK))/8):IF
 UU>127 THEN 670
630 PX=PX+V(SK):PY=PY+W(SK)
640 A$=MID$(MI$,M,1):PLAY "L32O7"+A$:M=M
+1:IF M=7 THEN M=1
650 PUTSPRITE 2,(PX,PY),10,0
660 '== MOVE ODZILLA ==========
670 UU=FNZ((OX+Q(SK))/8,(OY+O(SK))/8):IF
 UU>127 THEN 690
680 OX=OX+Q(SK):OY=OY+O(SK)
690 PUTSPRITE 1,(OX,OY),2,2
700 '== MOVE GABULLA ==========
710 AA=A:BB=B:I=RND(1)*2:IF I=0THEN730
720 A=SGN(PX-GX)*16:B=0:GOTO 740
730 B=SGN(PY-GY)*16:A=0
740 UU=FNZ((GX+A)/8,(GY+B)/8):IF UU>127
THEN A=-AA:B=-BB
750 GX=GX+A:GY=GY+B:PUTSPRITE 0,(GX,GY),
8,3
```


リスト次ページに続く

〈エイキチのなんでも反論します〉たしかに私はアホです。それでもアニメファンは大きらいです。だいたいジョークで書いたのに対して、本気でこのような事を書いてくるから、アニメファンは、暗いと言われてしまうのです。そんでもって、誰に何んと言われようが、アニメファンは、大きらいです。まして、男どうしで、アニメの話(たとえば、ラム)をしているのを見ると、後ろから、アックスボンバーをくらわしてやりたくなります。あなたも、一日も早く、正常な人間になってください。

14 ドアをけやぶって中へ入ったのはよいが、キー操作が悪くて止まれない。あやうく窓から下へ落ちそうになる。FMC会長の姿はどこにもない。→**15**へ

```
760 '== STAR ==================
770 IF OX<>G(R,3)OR OY<>K(R,3)THEN 820
780 IF DA=3 THEN L=5:N=7 ELSE L=15:N=6
790 F=1:PUTSPRITE3,(G(R,3),K(R,3)),L,N
800 FOR I=1 TO 8:PLAY"","L320"+STR$(I)+"
A":NEXT I:OX=G(R,2):OY=K(R,2)
810 '== GET DIA. OR KEY ========
820 IF PX<>G(R,3)OR PY<>K(R,3)OR F=0 THE
N 870
830 IF N=7 THEN SC=SC+10:PLAY "","O5L24C
EGFFA":GOSUB 1340:GOTO 970
840 SC=SC+5:DA=DA+1:F=0:PLAY "","O8L32EG
BA":GOSUB 1340
850 PUTSPRITE3,(G(R,3),K(R,3)),11,5
860 '== OUT !!! ================
870 IF PX=GX AND PY=GY OR PX=OX AND PY=O
Y THEN INTERVAL STOP ELSE 610
880 GOSUB 1400:PUTSPRITE2,(PX,PY),10,8
890 PLAY "O4L8FDGEFEFDCCC":FOR I=0 TO 30
00:NEXT I:F=0
900 PS=PS-1:IF PS<0 THEN GOTO 1240
910 GOSUB 1340:IF E=1THEN 500 ELSE 550
920 '** TIMER ********************
930 INTERVAL STOP:TM=TM-10:LOCATE 19,22:
PRINT USING"###":TM
940 IF TM=0 THEN E=1:LOCATE 10,0:PRINT "
TIME UP !!":RETURN 880
950 INTERVAL ON:RETURN
960 '** CLEAR !!! *******************
970 INTERVAL OFF
980 FOR I=0TO 2000:NEXT I:GOSUB 1400
990 LOCATE 8,8:PRINT USING "SCENE ## CLE
AR":SN::LOCATE 6,10:PRINT "TRY THE NEXT
SCENE":LOCATE19,22:PRINT"  0":SC=SC+TM/1
0:GOSUB 1340
1000 CL=CL+1:IF CL=6 THEN CL=1
1010 SN=SN+1:R=R+1:IF R=D+1 THEN R=1
1020 PLAY "O4L16E4E8.FG4G8.GFGAABO5CDFEC
3":FOR I=0 TO 5000:NEXT I
1030 IF SN MOD 5<>0 THEN 410
1040 CLS:PUTSPRITE 2,(130,172),10,0
1050 PUTSPRITE 1,(110,172),11,0
1060 PUTSPRITE 0,(112,169),7,1
1070 PRINT "          ままま      ままま"
1080 PRINT "         まままま     ままままま"
1090 PRINT "        ままままままま  ままままままま"
1100 PRINT "       ままままままままままままままままま"
1110 PRINT "       まCONGRATULATIONS!ま"
1120 PRINT "       ままままままままままままままままま"
1130 PRINT "       ままままままままままままままままま"
1140 PRINT "        ままPRESENT PAOSまま"
1150 PRINT "         まままままANDまままままま"
1160 PRINT "          まままBONUS!ままま"
1170 PRINT "           ままま2000ままま"
1180 PRINT "            まままままままま"
1190 PRINT "             まままままま"
1200 PRINT "              まままま"
1210 PRINT "               まま"
1220 A$="L8O5CCO4GO5DE2CCO4GO5DE2FEDCDDA
AGFEDC2":PLAYA$+A$:IFPS<5THEN PS=PS+1
1230 FOR I=0 TO 120:A=RND(1)*13+2:VPOKE
&H201D,VAL("&HF"+HEX$(A)):FOR J=0 TO 50:
NEXT J:NEXT I:SC=SC+200:GOTO 410
1240 '** GAME OVER ******************
1250 INTERVAL OFF:GOSUB 1400
1260 CLS:PUTSPRITE 0,(120,136),10,8
1270 LOCATE 8,5:PRINT"ま GAME  OVER ま";
1280 PUTSPRITE 1,(120,112),8,4:PLAY"M100
00S1O4L4DG2BO5D8.C16O4BA8.G16DE8.F#16G.O
5C8O4BA8.F#16G2G"
1290 LOCATE 3,8:PRINT USING"YOUR SCORE I
S #####0 PTS.":SC:
1300 IF SC>HS THEN LOCATE 6,10:PRINT "YO
U GOT HIGH SCORE":HS=SC
1310 FOR I=0 TO 8000:NEXT I
1320 CLS:GOSUB 1400:GOTO 180
1330 '** SCORE PRINT ****************
1340 LOCATE6,22:PRINTUSING"#####0";SC;
1360 LOCATE 28,22:PRINT USING"#";PS;
1370 LOCATE 28,23:PRINT USING"#";DA;
1380 RETURN
1390 '** SPRITE ERASE ***************
1400 FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209),0:
NEXT I:RETURN
1410 '** SPRITE DATA ****************
1420 DATA 07,1F,3F,3F,7B,7B,7B,7B,3F,3F,
1F,0B,1D,1D,13,0F,E0,F8,FC,FC,DE,DE,DE,D
E,FC,FC,F8,D0,B8,B8,C8,F0:' PAOS
1430 DATA 00,01,03,03,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,C0,C0,E0,E0,D0,2C,1F,1
F,0E,0C,00,00,00,00,00,00:' RIBON
1440 DATA 07,1F,39,37,3F,20,37,16,0B,3C,
7F,5D,1E,0D,77,FF,E0,F8,9C,EC,FC,04,6C,E
8,D0,3C,FE,BA,78,B0,EE,FF:' ODZILLA
1450 DATA 38,7C,FE,E2,E2,64,3B,87,FF,FF,
7E,7D,39,0F,3E,7C,1C,3E,7F,47,47,26,DC,E
1,FF,FF,7E,BE,9C,F0,7C,3E:' GABULLA
1460 DATA 38,7C,7E,FC,F9,FC,FE,FF,7E,7C,
3E,1F,0F,07,02,01,3C,7E,7E,FF,FF,FF,7F,3
F,7E,FE,FC,78,B0,60,40,80:' HEART
1470 DATA 01,01,03,03,07,FF,7C,1D,0C,0F,
1C,1F,3C,30,40,00,00,00,80,80,C0,FE,7C,F
0,60,60,70,F0,78,18,04,00:' S.STAR
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,1F,20,59,
46,49,29,10,09,06,04,04,0E,1F,0E,04,04,8
0,40,A0,20,20,40,80,00,00:' DIAMOND
1490 DATA 00,00,00,07,0F,0F,0F,0F,07,01,
01,01,01,01,00,00,00,00,E0,90,90,F0,F
0,E0,80,80,E0,80,E0,80,00:' KEY
1500 DATA 21,10,84,00,47,1F,BF,3D,7B,77,
3F,1F,0B,1D,1B,0F,01,40,88,01,E2,F8,FD,B
C,DE,EE,FC,F8,D0,B8,D8,F0:' CRY PAOS
1510 '** CHARACTER DATA *************
1520 DATA 384,70,C8,CC,CC,CC,4C,38,00
1530 DATA 424,FC,C0,F8,CC,0C,0C,F8,00
1540 DATA 520,78,CC,CC,CC,FC,CC,CC,00
1550 DATA 528,F8,CC,CC,F8,CC,CC,F8,00
1560 DATA 536,78,CC,C0,C0,C0,CC,78,00
1570 DATA 544,F8,CC,CC,CC,CC,CC,F8,00
1580 DATA 1160,00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE
1590 DATA 1168,00,01,03,07,0F,1F,3F,7F
1600 DATA 1240,00,01,03,07,0F,1F,3F,7F
1610 DATA 1248,00,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE
1620 DATA 1832,DF,DF,DF,00,FD,FD,FD,00
1630 DATA 1912,FF,7E,BD,5A,A5,42,81,00
1640 '** PARAMETER DATA *************
1650 DATA 0,-16,0,16,16,0,-16,0
1660 DATA 0,16,0,-16,-16,0,16,0
1670 '** SCREEN COLOR DATA **********
1680 DATA 3f,C3,2F,9f,69,8F,7f,47
1690 DATA 5F,EF,7E,E0,BF,AB,AF
1700 '** SCREEN DATA ****************
1710 DATA 0011,110A,1B04,110A,1169,1181,
0060,0010,00E0,3,9,7,2,12,8,3,4
1720 DATA 0000,0EFE,0802,0BD8,0A0A,037A,
0802,0FEE,0000,10,1,4,9,7,5,1,1
1730 DATA 1CE0,00A2,1E24,0448,0800,0257,
0F51,0212,0A95,11,1,10,7,2,2,6,6
1740 DATA 1001,060C,05B4,0404,00E0,0404,
05B4,060C,1001,3,1,11,1,4,9,10,7
1750 DATA 0000,0AAA,0000,0DF6,0000,0DF6,
0000,0AAA,0000,13,5,1,5,7,7,7,3
1760 DATA 0440,1E10,0457,1512,0067,0000,
0A90,009C,0710,12,1,8,8,3,8,5,1
1770 DATA 09F2,0000,0404,04A4,0000,04A4,
0404,0000,09F2,13,3,7,7,1,8,7,5
```

〈MoMoの仲裁します〉たしかに、○藤○君が怒るのはわかります。しかし、これは、あくまでもエイキチ君とあなたの考え方の違いなのであって、いちいち、こんなことぐらいで怒っているあなたは、すこし、おとなげないのではありませんか？　このように考えている人もいるんだと思い、あらためて自分をみつめなおすぐらいの人間になってください。ちなみに、テクポリ読者全員でエイキチをつぶそうとしても、逆につぶされてしまうので敵に回さないほうが絶対いいでしょう。

人をMSXにひきこむ恐怖のシンプルゲーム

TANK AREA

タンクエリア

FOR MSX8K

このゲームの担当者である私、よっちゃんはゆみちゃんの「締切りよ！」の声にもめげず、このゲームにのめりこみました。単純なゲームなんだけど、ふと気がつけば遊んでしまっている。ああ、私はなんて単純なのかしら。さて、ゲームはタンクをスペースキーで方向転換してドットを取っていくだけ。地雷（＋）にぶつかるとゲームオーバー。リターンキーでリプレイです。

▲すばやくスペースキーを連打して180度の方向転換ができるようになったら免許皆伝だ！

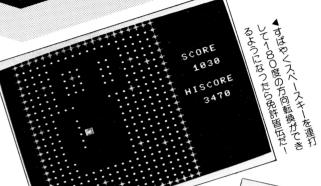
■変数リスト
X,Y……戦車の位置
S……戦車の方向
D……残りのドット
T……戦車の位置のキャラクタコード
HI……ハイスコア
SC……スコア
I……ループ用

■プログラムの説明

10	初期設定ルーチンにジャンプ
20	変数設定
30	戦車の方向別ルーチンを呼ぶ 地雷をふんだか。
40	ドットをとったか。
60～100	戦車の移動、表示
110	面クリア処理
120～150	ゲームオーバー処理
160	トリガ割り込み用サブルーチン、右に90度方向を変える
170～180	初期設定
190	キャラクタ定義
200～230	画面表示
240～260	キャラクタデータ

■チェックポイント

50行のFOR I=0 TO 50の50をかえるとスピードがかわる。でも、あまり速くするとサウンドがおっつかない。

220行の FOR I=1 TO 10の10をふやすと、地雷がふえる。ただし増やした分だけ、20行のDの値をへらすこと。

BY御手洗 毅

あっ、ボツ通知だと思ったけど、速達の2字を見てわけがわからなくなった。

御手洗毅（みたらいつよし）です。ぼくのそばには採用通知の届く前日まで「ボツボツ」とぼくをいたぶる男がおりました。採用通知がきたとき、「あっ、ボツ通知」だと思いましたが、赤い速達という字を見て一瞬わけがわからなくなりました。

●MSX

```
10 GOTO 170
20 X=10:Y=12:S=1:D=386
30 ON S GOSUB 60,70,80,90,100:IF T=183 T
HEN 120
40 IF T=165 THEN SC=SC+10:LOCATE 22,8:PR
INT SC;:D=D-1:PLAY"C"
50 FOR I=0 TO 50:NEXT I:LOCATE X,Y:PRINT
" ";:IF D=0 THEN 110 ELSE 30
60 Y=Y-1:T=FNZ:LOCATE X,Y:PRINT"ク";:RETU
RN
70 X=X+1:T=FNZ:LOCATE X,Y:PRINT"ケ";:RETU
RN
80 Y=Y+1:T=FNZ:LOCATE X,Y:PRINT"コ";:RETU
RN
90 X=X-1:T=FNZ:LOCATE X,Y:PRINT"サ";:RETU
RN
100 S=1:GOTO 60
110 LOCATE 6,11:PRINT" NICE! ";:FOR I=0
TO 3000:NEXT I:GOTO 200
120 LOCATE X,Y:PRINT"タ";:LOCATE 4,11:PRI
NT" GAME OVER! "
130 LOCATE 1,13:PRINT"PUSH [RETURN] KEY!
"
140 IF SC>HI THEN HI=SC
150 SC=0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 150 EL
SE 200
160 S=S+1:RETURN
170 SCREEN 1,0:WIDTH 29:KEYOFF:DEFINT A-
Z:COLOR 15,1:VPOKE 8214,&H81:VPOKE 8215,
&H74:VPOKE 8216,&HA1
180 DEFFNZ=VPEEK(6144+2+X+Y*32):ON STRIG
 GOSUB 160:STRIG(0) ON:PLAY"S0M1000T2550
2L64"
190 FOR I=1464 TO 1503:READ A$:VPOKE I,V
AL("&H"+A$):NEXT I:FOR I=1536 TO 1543:RE
AD A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
200 FOR I=0 TO 23 STEP 23:LOCATE 0,I:PRI
NT"キキキキキキキキキキキキキキキキキキキキキキ";:NEXT I
210 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT"キ····
················キ";:NEXT I
220 FOR I=1 TO 10:X=RND(1)*20:Y=RND(1)*2
3:IF FNZ<>165 THEN I=I-1
230 LOCATE X,Y:PRINT"キ";:NEXT I:D=396-I:
LOCATE 22,6:PRINT"SCORE";:LOCATE 21,11:P
RINT"HISCORE";:LOCATE 22,13:PRINT HI;:GO
TO 20
240 DATA 10,10,38,FE,38,10,10,00,A1,A1,A
5,BD,BD,B9,81,81
250 DATA FF,00,3F,38,38,1C,00,FF,81,81,9
D,BD,BD,A5,85,85
260 DATA FF,00,38,1C,1C,FC,00,FF,24,95,6
A,1C,3B,CD,14,22
```

〈ゆみちゃんトマト〉えいとまんさんまといえ（エイトマン、さんまと言え）（新潟県・黒川浩道クン）★明石家さんまがこのごろよく言うセリフで「あほちゃいまんねん、ぱあでんねん」ってあるじゃない。あれ気に入ってます。3カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉A「魚類やハチュウ類などあるが、人間はなに類だ？」B「ほにゅう類です」A「人類だ！」（福岡県・$バーチャン）☆昔のコマーシャルで「人類はめん類だ」なんてよくわけわからないのがあったけど、これは2.5カラグラム。☆

ペンキ塗りゲームだけど、ボーナスのスロットも楽しい

PAINT LAND

ペイントランド

FOR MSX 16K

▼ハケと足だけの主人公・名なしのペンキ屋さんの特別アップです

▼いわずとしれたパンプネコのアップ。ここでは2匹出るよ

BY 角免俊明

授業参観の日 母がいった。

「徳間書店から速達がきとったで」と。友だちにきくと速達は採用通知だという。早く帰ってみるとそのとおりだった。

▼ペンキ塗りたてのところをひきかえしたドジなペンキ屋さんはよっちゃんです

注 意

マシン語のデータ（1590〜1640）にミスがあると、自動的にエラーメッセージが出る。でも、RUNするまえに念のためセーブしよう！　他はスプライトやキャラクタや迷路のデータです。

PAINT LAND
HI-SCORE 12110
YOUR SCORE 3770
TIME 193
LEVEL 3
©1985 BY T.K

リターンキーでスタート。モップで床にペンキを塗っていくのだが、なぜかパンプネコが2匹追いかけてくる。もちろん、つかまるとアウト、あわてて自分がとおったばかりのところをまたとおっちゃうと、足跡がついてまた塗り直し。ヒイコラ、ペタペタ……と通路全部を塗ってしまえば面クリアだ。すると、楽しいスロットマシンのボーナスゲームができる。数字の1、2、3キーでスロットマシンをうまく大当りにして止めよう。そのうち本来のゲームよりもこちらのボーナスゲームのほうが目当てになってくるのがおかしい。

スコアが5万点を超えると1匹増えるけど、面が進むにつれてタイムが少なくなってくるので、きびしくなるのだ。

▶これがボーナスラウンドのスロットマシンゲーム

#PAINT LAND#

BEST1	PAMPuu	12110
BEST2	DEBU	9870
BEST3	LOLI	5500
BEST4	MOMO	5450
BEST5	YUMI	1130

HIT [RETURN] KEY

▶ハイスコアを出すとベスト5まで名前が残るのだ

■変数リスト
BU$……壁のキャラクタ
RE$……自分のキャラクタ
YE$……黄色のキャラクタ
SC……スコア
LE……レベル
BO……ボーナス

■プログラムの説明
60〜 130　初期設定
140〜 340　メインルーチン
350〜 360　スコアの表示
370〜 380　タイムの表示
390〜 510　ゲームオーバー
520〜 770　ボーナスラウンド
780〜 990　画面作成
1000〜1090　キャラ・スプライトの定義
1100〜1640　データ
1650〜1670　デモ画面
1680〜1710　順位の並べかえ
1720〜1750　ベスト5
1760〜1770　残りの人の表示

■参考にした本
マシン語入門（入門編）　大貫広幸著

最近、言語障害ごっこが流行っています。みんなで日本語が不自由なフリをして、実は本当に不自由なのです。ウニウニ会話を1日中しているようで、普通の人である私にはちょっとついて行けません。このテの現象はとくにポシェッターズによくあります。æ：と必ず言ったり、私がヤマシタであるところの山科です、とか、ケヘケヘケヘ、とか、え〜っ、とか、私には何をどうしたらいいのかまったく見えません。こまったことです。まるで机のすぐ横にある柱みたい。この先どうしたらいいんでしょ。(Nop chaser)

```
10 REM        PAINT LAND
20 REM
30 REM   By.TOSHIAKI KAKUMEN
40 REM           S.60 8月26日(月)
50 REM
60 CLEAR 200,&HF000:SCREEN 1,2,0:KEY OFF
:WIDTH 32:COLOR 4,1,1:CLS:DEF USR=&HF000
70 DEFINT A-R,U-Z:DEFDBL S,T:DIM K1$(8),
K2$(8),SP(8),XN(1),YN(1),VX(1),VY(1),CR$
(4)
80 GOSUB 1000:GOSUB 1720:RESTORE 90:FOR
I=0 TO 8:READ SP(I),K1$(I),K2$(I):NEXT
90 DATA 0,"","",0,"ィェ","ゥォ",0,"","",2,"-
イ","アウ",0,"","",1,"ャョ","ュッ",0,"","",3,"エ
カ","オキ",0,"",""
100 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):YE$="ミ
ミ"+A$+"ミミ"
110 RE$="たつ"+A$+"ちて":BU$="タタ"+A$+"タタ":GO
TO 1650
120 SC=0:RE=3:LE=1
130 GOSUB 780:PUT SPRITE 2,(XN(1)*8,YN(1
)*8),7,4:PUT SPRITE 1,(XN(0)*8,YN(0)*8),
7,4:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),6,0
140 REM·······MAIN·······
150 S=STICK(0):VX=0:VY=0:V=0:V1=0:ON S+1
 GOTO 210,160,210,170,210,180,210,190,21
0
160 VX= 0:VY=-2:GOTO 200
170 VX= 2:VY= 0:GOTO 200
180 VX= 0:VY= 2:GOTO 200
190 VX=-2:VY= 0
200 V=VPEEK(6144+X+VX+(Y+VY)*32):V1=VPEE
K(6144+X+Y*32)
210 IF V<>192 THEN X=X+VX:Y=Y+VY ELSE 24
0
220 IF V1<216 AND V1>207 THEN LOCATE X-V
X,Y-VY:PRINT K1$(S):LOCATE X-VX,Y+1-VY:P
RINT K2$(S):BU=BU+1:GOTO 240
230 IF V1=32 OR V1=176 OR V1=168 OR V1=1
72 OR V1=180 THEN LOCATE X-VX,Y-VY:PRINT
 YE$:SC=SC+10:BU=BU-1:GOSUB 360:GOTO 240
240 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),6,SP(S):IF (X
=XN(0) AND Y=YN(0))OR(X=XN(1) AND YN(1)=
Y) THEN 390
250 IF TI<1 THEN 390 ELSE TI=TI-1:GOSUB
380
260 IF BU=0 THEN 520
270 U=USR(0):FOR I=0 TO 1:U=1
280 M(I)=1-M(I):IF VPEEK(6144+XN(I)+VX(I
)+(YN(I)+VY(I))*32)<>192 AND M(I)=1 THEN
 XN(I)=XN(I)+VX(I):YN(I)=YN(I)+VY(I):GOT
O 330
290 M(I)=0:IF VY(I)<>0 THEN 310
300 VY(I)=SGN(Y-YN(I))*2:VX(I)=0:IF VY(I
)<>0 OR U=0 THEN 320 ELSE U=0
310 VX(I)=SGN(X-XN(I))*2:VY(I)=0:IF VX(I
)=0 AND U=1 THEN U=0:GOTO 300
320 IF VPEEK(6144+XN(I)+VX(I)+(YN(I)+VY(
I))*32)<>192 THEN XN(I)=XN(I)+VX(I):YN(I
)=YN(I)+VY(I)
330 PUT SPRITE I+1,(XN(I)*8,YN(I)*8),7,4
:IF X=XN(I) AND Y=YN(I) THEN 390
340 NEXT:GOTO 150
350 REM·······SCORE PRINT·······
360 LOCATE 25,10:PRINTUSING"######";SC:I
F SC=50000! THEN PLAY"T120S0M5001L1004CC
CCCCCCL13":RE=RE+1:GOSUB 1770:RETURN ELS
E RETURN
370 REM·······TIME PRINT·······
380 LOCATE 28,13:PRINTUSING"###";TI:IF T
I<50 THEN PLAY"T120S0M100103L64EDC":RETU
RN ELSE RETURN
390 REM·······GAME OVER·······
400 PUT SPRITE 1,(0,208):PLAY"T255L64V13
O3BAGFEDCO2BAGFEDCO1BAGFEDC":FOR I=0 TO
4:FOR J=1 TO 7 STEP 2
410 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),6,SP(J):FORK=
0TO50:NEXT K,J,I:PUT SPRITE 0,(0,208):CL
S:RE=RE-1:IF RE>0 THEN 130
420 LOCATE 11, 7:PRINT"GAME OVER":LOCATE
 7,12:PRINTUSING"YOUR SCORE:######";SC:
LOCATE  7,10:PRINTUSING"HI-  SCORE:#####
#";TP(1)
430 IF TP(1)<SC THEN LOCATE 3,14:PRINT"Y
OUR SCORE IS HIGH SCORE !":BE=1:GOTO460
440 FOR I=2 TO 5:IF TP(I)<SC THEN LOCATE
 4,14:PRINT"YOUR SCORE IS BEST";I;"!":BE
=I:I=5:NEXT:GOTO 460
450 NEXT:BE=0
460 LOCATE 8,22:PRINT"HIT [RETURN] KEY":
IF INKEY$=CHR$(13) THEN 470 ELSE 460
470 CLS:IF BE=0 THEN 1650
480 IF INKEY$<>"" THEN A$=INKEY$:GOTO 48
0
490 LOCATE 10,1:PRINT"#INPUT NAME#":LOCA
TE 5,13:INPUT"YOUR NAME";NA$(6):TP(6)=SC
:GOSUB 1680:GOTO 1650
500 LOCATE 5,13:INPUT"YOUR NAME";NA$(6)
510 TP(6)=SC:GOSUB 1680:GOTO 1650
520 REM·······BONUS ROUND·······
530 PLAY"S0M5000T120L8O5CDECO3C4O5ER8E":
FOR I=0 TO 500:NEXT:CLS:PUT SPRITE 0,(0,
208)
540 LE=LE+1:LOCATE 5,1:PRINT"BONUS ROUND
"
550 PRINT"                     シセシセシセ1000"
560 PRINT"     ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐  スソスソスソ -150
0"
570 PRINT"     |  | |  | |  |"
580 PRINT"     |  | |  | |  |  シセシセみめ500"
590 PRINT"     └──┘ └──┘ └──┘  スソスソむも -600
"
600 PRINT"    [01] [02] [03]"
610 PRINTTAB(19);"クコみめクコ700":PRINTTAB(19
):"ケサむもケサ -800":PRINT:PRINTTAB(19);"ねはみめ
クコ"
620 PRINTTAB(19);"のひむもケサ7770":PRINT:PRIN
TTAB(19);"みめクコシセ":PRINTTAB(19);"むもケサスソ77
70"
630 PRINT TAB(8);"BONUS":PRINT"        ┌──
──────┐  ":PRINT"      |          | ":PRINT
"   └──────┘  "
640 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):CR$(1)
="ねは"+A$+"のひ":CR$(2)="みめ"+A$+"むも":CR$(3)
="クコ"+A$+"ケサ":CR$(4)="シセ"+A$+"スソ"
650 R(1)=INT(RND(1)*2)+1:R(2)=INT(RND(1)
*2)+1:R(3)=INT(RND(1)*2)+1:F(1)=0:F(2)=0
:F(3)=0:J=0:BO=0:IF INKEY$<>"" THEN 650
660 I$=INKEY$:IF I$="1" AND F(1)=0THEN F
(1)=1:J=J+1:A=R(1):GOTO 720ELSE IF I$="2
" AND F(2)=0 THEN F(2)=1:J=J+1:B=R(2):GO
TO 720
670  IF I$="3" AND F(3)=0 THEN F(3)=1:J=
J+1:C=R(3)
680 IF F(1)=0 THEN LOCATE 4,4:PRINT CR$(
R(1));
690 IF F(2)=0 THEN LOCATE 9,4:PRINT CR$(
R(2));
700 IF F(3)=0 THEN LOCATE 14,4:PRINT CR$
(R(3));
710 FOR I=1 TO 3:R(I)=R(I)+1:IF R(I)=5 T
HEN R(I)=1:NEXT ELSE NEXT
720 I$="":FOR I=0 TO 0:NEXT:IF J=3 THEN
730 ELSE 660
730 IF (A=1 AND B=2 AND C=3) OR (A=2 AND
 B=3 AND C=4 ) THEN BO=7770:GOTO 770
740 IF A=B AND B=C  THEN BO=INT(RND(1)*5
0+100)*10:GOTO 770
750 IF A=3 AND B=2 AND C=3 THEN BO=INT(R
ND(1)*70+10)*10:GOTO 770
760 IF A=B OR A=C OR B=C THEN BO=INT(RND
(1)*10+50)*10:GOTO 770
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉えびが死んで家が富士になった話——ABCDEFG（新潟県・倉市谷亜理美）☆オニューパターンだね。新鮮でとってもいい。しかし、とんでもない発想だね。こーゆー考え方ができる人には期待をかけて、3カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉Aがあまりにもふざけるので先生が「つまみだすぞ」といったらAは「飲みものはビール!?」（鹿児島県・松下まさみクン）☆つまみで好きなやつは、いたわさ、しおから、まぐろぬた。ああ、なんて庶民的!! これは2カラグラム。☆

16 オサム「ボクが犯人だなんて○んでもない。ボクは別に締め切りはないですから」さあ、30と16に共通の○は何か?→25へ

```
770 LOCATE 6,18:PRINTUSING"#####PTS";BO:
SC=SC+BO:FOR I=0 TO 3500:NEXT:GOTO 130
780 REM・・・・・・・CRT PRINT・・・・・・・
790 A=LE MOD 5:ON A+1 GOTO 840,800,810,8
20,830
800 RESTORE 950:GOTO 850
810 RESTORE 960:GOTO 850
820 RESTORE 970:GOTO 850
830 RESTORE 980:GOTO 850
840 RESTORE 990:GOTO 850
850 CLS:READ BU,TI:FOR I=0 TO 23 STEP 2:
READ A$:B$=RIGHT$("000000000000"+BIN$(VA
L("&H"+A$)),12)
860 FOR J=1 TO 12:C$=MID$(B$,J,1):IF C$=
"1" THEN LOCATE (J-1)*2,I:PRINT BU$;
870 NEXT J,I:TI=TI-INT(LE/5)*10:IF TI<12
5 THEN TI=125
880 LOCATE 25,1:PRINT"PAINT":LOCATE 27,2
:PRINT"LAND":LOCATE 24,4:PRINT"HI-":LOCA
TE 26,5:PRINT"SCORE":LOCATE 25,6:PRINTUS
ING"######";TP(1):LOCATE 24,8:PRINT"YOUR
"
890 LOCATE 26,9:PRINT"SCORE":LOCATE 25,1
0:PRINTUSING"######";SC:LOCATE 27,12:PRI
NT"TIME":LOCATE 27,13:PRINTUSING"####";T
I
900 LOCATE 26,18:PRINT"LEVEL":LOCATE 28,
19:PRINTUSING"###";LE:LOCATE 25,21:PRINT
"ネ1985":LOCATE 25,22:PRINT"BY T.K":GOSUB
 1770
910 X=2:Y=2:XN(0)=20:YN(0)=2:XN(1)=2:YN(
1)=18:VX(0)=-2:VY(0)=0:VX(1)=0:VY(1)=-2
920 PLAY"S0M1500T255L1603CR16DER16DR16EF
R16ER16FGR16FR16GAR16GR16ABR8L3204CDCDCD
CDCD"
930 IF PLAY(0) THEN 930 ELSE RETURN
940 REM・・・・・・・MAZE DATA・・・・・・・
950 DATA  70,250,FFF,801,B6D,A05,8B1,AB5
,A05,8F1,A05,B6D,801,FFF
960 DATA  63,225,FFF,801,BAD,925,C75,D05
,D75,D71,925,BAD,801,FFF
970 DATA  62,200,FFF,801,AED,A0D,BA5,8B5
,A81,A2B,B6B,943,C1F,FFF
980 DATA  66,175,FFF,811,AD5,A05,8B5,D81
,82D,BA9,A23,ABB,883,FFF
990 DATA  84,150,FFF,801,801,999,999,801
,801,999,999,801,801,FFF
1000 REM・・・・・・・SPRITE&CHR.・・・・・・
1010 RESTORE 1110:FOR I=0 TO 4:A$="":FOR
 J=0 TO 31:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B
$)):NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
1020 FOR I=0 TO 39:READ A:FOR J=0 TO 7:R
EAD A$:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
1030 FOR I=384 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I)OR
VPEEK(I)/2:NEXT
1040 FOR I=0 TO 11:READ B$,A:VPOKE VAL("
&H"+B$),A:NEXT
1050 I=&HF000:PR=1590
1060 READ A$:IF A$="*" THEN 1090 ELSE A=
VAL("&H"+A$):IF A>255 THEN 1080
1070 POKE I,A:I=I+1:SM=SM+A:GOTO 1060
1080 IF SM<>A THEN SCREEN 0:COLOR 15,4,7
:PRINT"MAC.DATA ERROR IN";PR:BEEP:END EL
SE SM=0:PR=PR+10:GOTO 1060
1090 RETURN
1100 REM・・・・・・・SPRITE DATA・・・・・・・
1110 DATA AA,FF,FF,7F,01,01,3C,42,7E,42,
7E,66,42,42,66,3C,55,FF,FF,FE,80,80,3C,4
2,7E,42,7E,66,42,42,66,3C
1120 DATA 3C,66,42,42,66,7E,42,7E,42,3C,
01,01,7F,FF,FF,AA,3C,66,42,42,66,7E,42,7
E,42,3C,80,80,FE,FF,FF,55
1130 DATA 00,7F,CD,85,85,CD,7F,00,00,7F,
CD,85,85,CD,7F,00,07,8E,4F,4E,4F,4E,8F,3
E,3E,8F,4E,4F,4E,4F,8E,07
1140 DATA E0,71,F2,72,F2,72,F1,7C,7C,F1,
72,F2,72,F2,71,E0,00,FE,B3,A1,A1,B3,FE,0
0,00,FE,B3,A1,A1,B3,FE,00
1150 DATA 0C,12,12,12,21,20,20,44,F0,40,
F4,43,20,18,07,00,30,48,48,48,84,04,04,2
2,0F,02,2F,C2,04,18,E0,00
1160 REM・・・・・・・CHR. DATA・・・・・・・
1170 DATA 168,00,00,00,00,00,00,3C,7E
1180 DATA 169,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,3C
1190 DATA 170,00,00,00,00,00,00,3C,7E
1200 DATA 171,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,3C
1210 DATA 172,3C,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E
1220 DATA 173,7E,3C,00,00,00,00,00,00
1230 DATA 174,3C,7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E
1240 DATA 175,7E,3C,00,00,00,00,00,00
1250 DATA 176,00,7F,FF,FF,FF,FF,7F,00
1260 DATA 177,00,7F,FF,FF,FF,FF,7F,00
1270 DATA 178,00,80,C0,C0,C0,C0,80,00
1280 DATA 179,00,80,C0,C0,C0,C0,80,00
1290 DATA 180,00,01,03,03,03,03,01,00
1300 DATA 181,00,01,03,03,03,03,01,00
1310 DATA 182,00,FE,FF,FF,FF,FF,FE,00
1320 DATA 183,00,FE,FF,FF,FF,FF,FE,00
1330 DATA 184,00,00,00,01,02,04,08,1C
1340 DATA 185,2E,5F,7F,7F,3E,1C,00,00
1350 DATA 186,38,48,88,10,10,20,20,20
1360 DATA 187,38,5C,BE,FE,FE,7C,38,00
1370 DATA 188,01,01,19,3D,6F,DF,FF,FF
1380 DATA 189,FF,FF,FF,FF,7F,3F,1F,00
1390 DATA 190,00,00,30,78,FC,FE,FE,FE
1400 DATA 191,FE,FE,FE,FE,FC,F8,F0,00
1410 DATA 192,FB,FB,FB,00,BF,BF,BF,00
1420 DATA 200,3C,42,99,A1,A1,99,42,3C
1430 DATA 208,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1440 DATA 216,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1450 DATA 224,AA,FF,FF,7F,01,01,3C,42
1460 DATA 225,7E,42,7E,66,42,42,66,3C
1470 DATA 226,55,FF,FF,FE,80,80,3C,42
1480 DATA 227,7E,42,7E,66,42,42,66,3C
1490 DATA 232,00,00,00,00,00,00,00,00
1500 DATA 233,01,03,0F,FF,7F,7F,7F,00
1510 DATA 234,00,1F,04,04,0E,1E,3E,FC
1520 DATA 235,F8,F0,E0,E0,C0,80,00,00
1530 DATA 240,07,01,00,0C,1E,1E,0C,00
1540 DATA 241,19,3D,3C,18,01,03,03,01
1550 DATA 242,E0,80,00,30,78,78,30,C0
1560 DATA 243,E0,E0,C0,00,80,C0,C0,80
1570 DATA 2006,129,2007,129,2015,26,2016
,26,2017,129,2018,65,2019,241,201A,170,2
01B,238,201C,97,201D,161,201E,193
1580 REM・・・・・・・MAC. DATA・・・・・・・
1590 DATA 21,00,18,CD,4A,00,47,0E,1A5
1600 DATA D0,91,DA,19,F0,78,0E,D8,4A2
1610 DATA 91,D2,19,F0,78,3C,CD,4D,43A
1620 DATA 00,23,7D,0E,FF,A9,C2,03,31B
1630 DATA F0,7C,0E,1A,A9,C2,03,F0,3F2
1640 DATA C9,FF,1C8,*
1650 REM・・・・・・・DEMO・・・・・・・
1660 CLS:LOCATE 10,1:PRINT"#PAINT LAND#"
:FOR I=1 TO 5:LOCATE 3,5+I*2:PRINTUSING"
BEST#   &          &    ######";I,NA$(I),TP(
I):NEXT
1670 LOCATE 7,22:PRINT"HIT [RETURN] KEY"
:IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 120ELS
E 1670
1680 REM・・・・・・・ソート・・・・・・・
1690 FOR I=1 TO 6:FOR J=I+1 TO 7:IF TP(I
)>=TP(J) THEN 1710
1700 SWAP TP(I),TP(J):SWAP NA$(I),NA$(J)
1710 NEXT J,I:RETURN
1720 REM・・・・・・・BEST 5・・・・・・・
1730 RESTORE 1750:FOR I=1 TO 5:READ A$,A
:TP(I)=A:NA$(I)=A$:NEXT:RETURN
1740 REM
1750 DATA MSX-1,10000,MSX-2,7500,MSX-3,5
000,MSX-4,2500,MSX-5,1000
1760 REM・・・・・・・REST PUT・・・・・・・
1770 FOR I=1 TO RE:LOCATE 22+I*2,14:PRIN
T RE$:NEXT:RETURN
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉A「それなあに?」B「カガミ(鏡)」A「それ、田んぼの中にたっているヤツでしょ」B「それカカシ」A「3時になったら食べるもの?」B「それはオカシ(お菓子)」A「それはおかしぃ〜。ごはん食べるときに使うヤツだよ」 B「キミが言ってるのは、おはし」(兵庫県・ネームペン)☆あははっ……こーゆーの好きだよ。このリズムがなんともいえない。こーゆー作品をおまちしておりますので、ビシバシ送ってちょ。4カラグラム。☆

燃えるゴミ、燃えないゴミ。パンプネコがおそうじ

おそうじパンプネコ

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

BYパンプ

パンプが作ったパンプネコのゲーム。スペースキーでスタートすると点滅しているほうのパンプネコをテンキーで動かしてスペースキーで点滅パンプネコを入れかえつつ、ゴミを取ろう。燃えるゴミはチリトリを持ったパンプネコ、燃えないゴミはホウキを持ったパンプネコでないと取っても得点にならないのだ。ゴミは一定時間が過ぎると固まってしまい、15個固まるとゲームオーバーだ。

◀燃えるゴミ用パンプネコ

◀ウーロン茶の紙パック

◀不燃ゴミ用パンプネコ

▼燃えないゴミの牛乳ビン

▼早くゴミを取らないと固まっちゃう！

■変数リスト
C$(n,m)……ネコキャラクタ
Q$(n)……オープニングミュージック
S,H……スコア、ハイスコア
V……V-RAMの先頭アドレス
X(n),Y(m)……ネコの座標
BX,BY……ゴミの座標
D……ミスったゴミの数
B……ボーナス用カウンタ
C……タイムカウントの最終値
N……ゴミの出現回数カウンタ
F,G,M……各種フラグ
I,P,Q……キー入力処理
I,J,T……ループ用

■プログラムの説明
10～30　初期設定
40～50　画面作成
60～80　オープニングデモ
90～100　ゴミ表示
110　キー入力
120～130　ネコ表示、ゴミ拾い判定
140　ゴミ拾い処理
150　スコア、ゴミ表示速度アップ
160　ゴミを障害物にする
170～180　ゲームオーバー処理
190～350　PCG、ミュージック設定

■チェックポイント
う～む行きあたりばったりプログラムの見本になってしまった　　(パンプ)

■ところで
このプログラムは、テクノポリス'83年4月号の添削教室で取りあげたプログラムをポシェット'85年2月号ででぶ大先生がJR-200に移植したのを横目で見てた私めが、X1に移植したものをバージョンアップしたものです。まあそういうわけだ。　　(パンプ)

●X1

```
10 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:DIM C$(9,1),Q$(22):CLICK OFF:TEMPO 999:GOSUB 190
20 PLAY "O6R0:O4R0":H=0:V=&H3000:FORI=0TO1:FORJ=0TO9:C$(J,I)=CHR$(35+I*4):NEXT:F
ORJ=1TO4:C$(J+J,I)=CHR$(34+J+I*4):NEXT:NEXT
30 S=0:X(0)=16:Y(0)=11:X(1)=22:Y(1)=11:D=0:C=60:B=0:N=0
40 CLS:LINE(0,1)-(38,24),"+",B:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 6:LOCATE I*3+2,J*3+3:PRI
NT "++"+CHR$(31,29,29)+"++":NEXT:NEXT
50 PRINT CHR$(11);" SCORE:          DUST:        MAX:":LOCATE 11,0:PRINT "0":LOCA
TE 23,0:PRINT "0":LOCATE 33,0:PRINTUSING "#####";H
60 IF STRIG(0) THEN ELSE CFLASH 1:LOCATE 13,11:PRINT "HIT SPACE KEY":GOTO 60
70 CFLASH:FOR J=2 TO 21:LOCATE J,11:PRINT " ";C$(6,1):LOCATE 37-J,11:PRINT C$(4,
0);" ":PLAY Q$(J):NEXT:PLAY "R0":PAUSE 10
80 FOR I=0 TO 1:LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(35+I*4):NEXT
90 BX=RND(1)*37+1:BY=RND(1)*22+2:IF PEEK@(V+BY*40+BX)>32 THEN 90
100 G=(G=0):LOCATE BX,BY:PRINT CHR$(34+G):N=N+1
110 FORT=0TOC:I=STICK(0):P=(I=4)-(I=6):Q=(I=8)-(I=2):IFSTRIG(0)THENF=1-F:PLAYM4$
120 IF PEEK@(V+(Y(F)+Q)*40+X(F)+P)>34 THEN P=0:Q=0
130 LOCATE X(F),Y(F):PRINT " ":X(F)=X(F)+P:Y(F)=Y(F)+Q:LOCATE X(F),Y(F):PRINT C$
(I,F);:M=(M=1)+1:PLAY P$(M,F):IF PEEK@(V+BY*40+BX)=34+G THEN NEXT:GOTO 160
140 IF G=F-1 THENPLAYM1$:S=S+10:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";S ELSEPLAYM2$:F=1-F
150 IF N MOD 10=0 THEN B=B+1:S=S+B*100:C=C*5/6:GOTO 90 ELSE GOTO90
160 LOCATE BX,BY:PRINT "+":D=D+1:LOCATE 22,0:PRINTUSING"##";D;:IF D<15 THEN 90
170 FOR I=50 TO 10 STEP-1:COLOR 7:FOR J=0 TO 1:LOCATE X(J),Y(J):PRINT C$((((I+2)
 MOD 4)+1)*2,J):NEXT:COLOR (I+5) MOD 8:LOCATE 14,11:PRINT " GAME OVER ":TEMPO I*
100:PLAY M3$:NEXT:PAUSE 30:IF S>H THEN H=S
180 GOTO 30
190 CFLASH1:LOCATE 15,12:PRINT "ﾁｮｯﾁ ﾏｯﾃﾈ":CFLASH0:FORI=32TO90:A$="":FORJ=1TO8:A
=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A/2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
200 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("040E070244381000040E0702473F3E3C247EFF6E54381000")
210 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("40F840404121120C40800C1E0E04000040F84C5E4F25120C")
220 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("247CFDD97CB838E002260202021F1F072458FDD97CB83FE7")
230 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("1074AEEE7D1A1C5C0808101000202020101074AEEE7D1A3C7C")
240 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("183E7D7FBE5C3C3E000000000000404000183E7D7FBE5C3C3E")
250 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("247EFFFF7E3D3CE7400000000008C8D000247EFFFF7E3DFCE7")
260 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("002400000181800243EBF9B7E1DFCE7645AFFDB7EFD1C07")
270 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("000000000202000187CBEFE7D3A3C7C187CBEFE7D3A3C7C")
280 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("000000000000000082E7577BE583C3E183E7D7FBE5C383A")
290 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("0000000010100800247EFFFF7EBC3FE7267EFFFF7EBF3CE7")
300 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("00542A542A542A000000000000000007EFFFFFFFFFFFF7E")
310 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("3E63636363633E003E63636363633E003E63636363633E00")
320 DEFCHR$(32)=STRING$(24,0):FORI=0TO1:FORJ=0TO1:READ P$(I,J):NEXT:NEXT
330 FOR I=2 TO 21:READ Q$(I):NEXT:M1$="BGECRRBGECRR":M2$=":AACCRRAACCRR"
340 M3$="CDEFGABAGFEDC:CDEFGABAGFEDC":M4$="-C-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C":CLS:CGEN1
350 RETURN:DATA +F,F,+C,C,C7,R,C,D,E,R,C,R,D,R,D,E,F,R,D,R,C,R9,R,+C
```

〈おそうじパンプネコ〉おそうじパンプネコというゲームを、今回パンプが作ったわけだが、ハッキリ言ってムズカシイ。とてもゆみちゃんのようにニブイ子にはムリなのだ。しかし、コミカルなサウンドとキャラクタのカワイさはピカ1。さすが8×8ドットに命をかけるパンプ先生の意地を見たような気がする。特にゲームオーバーになったときにネコがくるくる回っているところなどは絶品だ。ぜひ、X1ユーザーは遊んでみてくれ。またPF-XによるFM-7版もあるので、次の号にでも出してみたいと思っている。(でぶ大先生)

狭い矢印ワクのなかでキミはどこまで耐えられるか！

CLING GAME

クリングゲーム

FOR X1シリーズHu-BASIC

▼ワクを構成する矢印はワクの移動方向を指しているのだ。ちょっと魚の群みたいな感覚

▼面クリアしていくとワクがだんだん小さくなってくる。暗いよ～、狭いよ～、こわいよ～！

BY加藤邦道

速達は日曜日でも配達されるんですね！

なにを隠そう、12月7日はぼくの誕生日なのでした。つまり、この本はちょうどそのころに届くので誕生日プレゼントになってしまうのだ！ その日を待ちつつ、今日もプログラムの制作に取り組んでいるのであった。ところで速達って日曜日でも配達されることを知って感動してしまった。

▼もうこうなるとだめ。みえ～、あっというまにアウトになっちまったダス

RUNさせると"WAIT A MINUTE！"。このPCG定義のタイム数十秒後。"SPEED(1―5)？"と出る。これはスピードの設定。数字が大きいほど速い。そして、スペースキーを押すとゲームが始まる（ジョイスティックのトリガーを押せばジョイスティックで遊べる）。ズイーンとタイトルがスクロールして、矢印のワクが登場。キミがテンキー（またはジョイスティック）で動かすのはそのなかに閉じこめられている水色のボールだ。要するにワクに触れないようにねばるゲームなんだね。タイムが0になるまでねばれば面クリア。次はもっとワクが小さくなってゲームが始まる。リプレイは、Yキー。ハイスコアラーは名前登録もできる。

■変数リスト

HI……ハイスコア
N$……名前
S……スコア
M……ワクの大きさ
X,Y……ワク左上の座標
H,V……自分の座標
XX,YY……ワクの増分
C……ワクのキャラクタコード
T……残り時間
K,I$……キー入力用
C$……これから進む先のキャラクタ
A,CP$……PCG定義用
N,D$……データ読みこみ、PCG定義用
L……スピード
ST……キーボードかジョイスティックか？
I,J……ループ用

■プログラムの説明

100～160	初期設定
180	音出し
190	キー入力
200～230	プレイヤー移動
240～280	ワク移動
290～300	スコアと残り時間
310～340	ワクの方向とキャラクタ変更
360～390	面クリア処理
410～490	ゲームオーバー処理
500～510	名前入力
530～590	PCG定義
600	PCG定義パス
610～620	スピード入力
630～650	トリガー入力待ち
660～680	PCGデータ

■チェックポイント

X1turboでturboBASICを使ってこのゲームをやる場合は、100行の'（REM）を取り除いて下さい。

〈エイキチのすべて〉前回のMOMOにひき続き、エイキチのすべて(！)を公表します。昭和39年9月26日生まれ。東京都出身。たけちゃんと同じ大学（通称TDU）に在籍。専攻は、電気工学。アンチ巨人ファン。マギーMOMO・クリボー2号とは、大親友なのである。性格、最良。一般的にメジャー機種といわれるコンピュータたちを、こよなく愛している。特技、バグをよく発生することアルフィーマニアの会員であるとともに、中島みゆき、谷山浩子、上柳昌彦のファンである。

17 「へっへっへーっ、わかんないよーだ」とごまかされてしまった。→8へ

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                                             ■
30 '■                    C L I N G   G A M E                      ■
40 '■                                                             ■
50 '■        @ Copyright  1985/8   by K.KATO & MC-A               ■
60 '■                                                             ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 '
90 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 'WIDTH ,25,0,1:KMODE:KLIST 0
110 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CLS 4:INIT
120 HI=1000:N$="MC-A  ":KBUF ON:GOSUB 520:KBUF OFF
130 S=0:M=8:LOCATE 15,22:PRINT "CLING GAME"
140 FOR I=0 TO 25:PRINT:NEXT
150 X=20-M/2:Y=13-M/2:H=20:V=13:XX=1:YY=0:C=28:T=100
160 LINE(X,Y)-(X+M,Y+M),CHR$(C),B
170 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
180 SOUND 1,100:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 12,L*2+4:SOUND 13,8
190 K=STICK(ST):IF K=0 THEN K=5
200 LOCATE H,V:PRINT " "
210 H=H+(K MOD 3=1)-(K MOD 3=0):V=V+(K>6)-(K<4)
220 C$=CHARACTER$(H,V):IF C$<" " OR C$=";" THEN 410
230 LOCATE H,V:PRINT "キ"
240 LINE(X,Y)-(X+M,Y+M)," ",B
250 X=X+XX:IF X<1 OR X>38-M THEN X=X-XX
260 Y=Y+YY:IF Y<1 OR Y>23-M THEN Y=Y-YY
270 LINE(X,Y)-(X+M,Y+M),CHR$(C),B
280 C$=CHARACTER$(H,V):IF C$<" " OR C$=";" THEN 410
290 S=S+10:T=T-1:IF T<0 THEN 360
300 LOCATE 5,0:PRINT "Score :";S:LOCATE 26,0:PRINT "Time :";T
310 FOR I=1 TO L*300:NEXT:IF RND<.6 THEN 190
320 XX=INT(RND*3)-1:YY=(INT(RND*3)-1)*(XX=0)
330 C=-(YY=0)*(29-(XX+1)/2)-(XX=0)*(30+(YY+1)/2)
340 GOTO 190
350 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 LINE(0,1)-(39,24)," ",BF:TEMPO 100:PLAY "V1004D2CER0BRCRDRA4"
370 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT "BONUS 200 POINTS";SPC(28);"LEVEL UP!"
380 PAUSE 30:CLS:COLOR 7:M=M-2:IF M=2 THEN M=6:S=S+800
390 S=S+200:GOTO 150
400 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 SOUND 6,15:SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 12,15:SOUND 13,0
420 LOCATE H,V:PRINT "*":PAUSE 30:BEEP 0:LINE(0,1)-(39,24)," ",BF
430 COLOR 2:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
440 COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "Your Score :";S
450 LOCATE 12,13:PRINT "High Score ";:IF S>HI THEN 500
460 PRINT ":";HI:LOCATE 6,15:PRINT "        by ";N$;"
470 LOCATE 12,20:PRINT "PLAY AGAIN?(Y/N)"
480 I$=INKEY$(0):IF I$="Y" OR I$="y" THEN CLS:GOTO 130
490 IF I$="N" OR I$="n" THEN CLS:END ELSE 480
500 PRINT "!!":LOCATE 6,15:INPUT "Your Name(6 letters)";N$
510 N$=LEFT$(N$+"      ",6):HI=S:S=0:GOTO 450
520 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PCG SET ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 LOCATE 13,12:PRINT "WAIT A MINUTE!":CGEN 1
540 FOR I=32 TO 223:CP$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FOR J=1 TO 8
550 A=ASC(MID$(CP$,J,1)):A=(A OR A*2) AND 255:MID$(CP$,J,1)=CHR$(A):NEXT
560 DEFCHR$(I)=CP$+CP$+CP$:NEXT
570 FOR I=1 TO 5:READ N,D$:DEFCHR$(N)=HEXCHR$(D$+D$+STRING$(16,"0")):NEXT
580 DEFCHR$( 42)=HEXCHR$("2A358659EE71CA542A3DFE7DD67DCA542A3DB659E65D8A54")
590 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("387CFEFEFE7C3800002040400000000000387CFEFEFE7C3800")
600 SCREEN 0,1:KEY 0,"535 GOTO 610"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
610 LOCATE 13,12:PRINT " SPEED(1-5)?  ";CHR$(29,29);
620 I$=INPUT$(1):IF I$<"1" OR I$>"5" THEN 620 ELSE L=5-VAL(I$)
630 LOCATE 4,12:PRINT"HIT SPACE KEY OR TRIGGER BUTTON!":ST=3
640 FOR I=0 TO 2:IF STRIG(I) THEN ST=I
650 NEXT:IF ST=3 THEN 640 ELSE CLS:RETURN
660 DATA 28,1018FCFEFC181000,29,10307EFE7E301000
670 DATA 30,10387CFE38383800,31,383838FE7C381000
680 DATA 59,10387CFE7C381000
690 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ FINISH ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

●X1系

〈エイキチのすべての正しい読み方〉前回のMOMOにひき続き、根暗エイキチのすべて(!)を暴露する。戦国生まれの武蔵国出身。春麗と同じ東京電池大学に寄生している。電池の使い方を学んでいる。だいの巨人ファン。MOMOとは、ソ連とアメリカの仲である。性格、根暗で陰険。誰もいじりたがらない機種のコンピューターをこよなく愛す。趣味、バグを作ってわざと読者を困らせること。異常お笑い3人組の信者であるとともに、暗い人、ぶさいくな人(?)、超無名な人のファンである。(クリポー2号・MOMO)

かわいいキャラクタで小包を運ぶパズルゲーム

PARCEL PANIC

パーセルパニック

FOR X1シリーズHu-BASIC

▲ゲームスタート。ブロックを動かすことからはじめよう

▲あなに入れたり、ずらしたり、ブロックは重力を感じないので倉庫番みたいな感じ

BYテルル

送って半月もしないうちに採用

前に送ったプログラムは3回連続のバグ入りで泣きをみましたが、このプログラムにはバグはないはずです。送って半月もしないうちにもう採用通知がきたので驚きました。いっしょに送ったプログラムは元気ですか?

「そーいえばこの手のゲームってポシェットのＸ１のゲームにはなかったなー」とパンプがいった。早い話が『フラッピー』＋『倉庫番』のようなパズルゲーム。“ガッチャン”に似ているキャラクタをテンキーで操作して、小包（英語でparcel）を青いアミアミのところまで制限時間内に押していけばいいのだが、水色のアイスブロックがジャマなのだ。アイスブロックは押すことしかできないので注意。また、小包だけが重力で下に落ちる。途中でどうしてもクリアできないことがわかったら、Ⓠキーでギブアップしよう。

▲主人公の名前はBOYです

▲赤いリボンのついた小包

▲ジャマなブロック

▲なんの罪もない壁

▲ゴールを示す青いアミアミ

```
10 WIDTH 40:CLICKOFF:DEFINTA-Z:INIT:CGEN1:TEMPO3000:GOTO630
20 A$(1)="●○":A$(2)="♠♥":A$(3)="◆♣":A$(4)="▲":A$(5)="X▀ ":A$(6)="▖▘":B$(1)="▓土":
B$(2)="金木":C$(1)="水火":C$(2)="月日":PL$="CCCEGFEDDEEDEDEEFGGFEDDEEDEDDEEDECFGABAGGG
ABBAGABAGFEDCCCEGFEDDEEDECRQ"
30 CLS4:FORY=0TO22STEP2:FORX=0TO36STEP2:LOCATEX,Y:PRINT" ▄▀";:LOCATEX,Y+1:PRINT"▚
□";:NEXT:NEXT
40 FORI=2TO38STEP9:LINE(I,1)-(I+7,3)," ",BF:NEXT
50 ME=1:BO=5:F=2
60 LOCATE2,1:PRINT"HI-SCORE":LOCATE11,1:PRINT"SCORE":LOCATE20,1:PRINT"TIME":LOCA
TE29,1:PRINT"BOY":LOCATE29,2:PRINT"●○●○●○●○":LOCATE29,3:PRINT"♠♥♠♥♠♥♠♥":LINE(11,
3)-(17,3)," "
70 TI=1000:ON ME RESTORE 380,390,400,410,420,430,440,450,460,470,480,490,500,510
,520,530,540,550,560,570,580,590,600,610,620
80 J=1:FORY=6TO20STEP2:READA$:B=VAL("&H"+A$):FORX=2TO32STEP2:T=VAL(MID$(BIN$(B),
J,1)):IF T=1# D$(1)="▓土":D$(2)="金木" ELSE D$(1)=" ˙ ":D$(2)="  "
90 J=J+1:LOCATEX,Y:PRINTD$(1):LOCATEX,Y+1:PRINTD$(2):IF J=17 J=1
100 NEXT:NEXT:LOCATE1,24:PRINT"FLOOR";ME;
110 J=1:FORY=6TO20STEP2:READA$:B=VAL("&H"+A$):FORX=2TO32STEP2:T=VAL(MID$(BIN$(B)
,J,1)):IF T=1# LOCATEX,Y:PRINT" ▄▀":LOCATEX,Y+1:PRINT"▚□"
120 J=J+1:IF J=17 J=1
130 NEXT:NEXT:READA,B,M,Z,X,Y
140 S=STICK(0):XX=0:YY=0:IF S=4 XX=-2 ELSE IF S=6 XX=2 ELSE IF S=8 YY=-2 ELSE IF
 S=2 YY=2
150 S$(1)=SCRN$(X+XX,Y+YY,1):S$(2)=SCRN$((X+2)+XX,Y+YY,1):S$(3)=SCRN$((X-2)+XX,Y
+YY,1):S$(4)=SCRN$(X+XX,(Y+2)+YY,1):S$(5)=SCRN$(X+XX,(Y-2)+YY,1)
160 S$=S$(1)
170 IF S$="▓" AND S=6 S$=S$(2):GOSUB340:E$(1)=A$(3):E$(2)=A$(4):LOCATEX+XX,Y:PRI
NTB$(1):LOCATEX+XX,Y+1:PRINTB$(2):GOTO240
180 IF S$="▓" AND S=4 S$=S$(3):GOSUB340:E$(1)=A$(5):E$(2)=A$(6):LOCATEX+XX,Y:PRI
NTB$(1):LOCATEX+XX,Y+1:PRINTB$(2):GOTO240
190 IF S$="▓" AND S=2 S$=S$(4):GOSUB340:LOCATEX,Y+Y   RINTB$(1):LOCATEX,(Y+1)+YY
:PRINTB$(2):GOTO240
200 IF S$="▓" AND S=8 S$=S$(5):GOSUB340:LOCATEX,Y+YY:PRINTB$(1):LOCATEX,(Y+1)+YY
:PRINTB$(2):GOTO240
210 IF S$="木" AND S=6 S$=S$(2):E$(1)=A$(3):E$(2)=A$(4):AA=2:GOSUB340:GOTO240
220 IF S$="木" AND S=4 S$=S$(3):E$(1)=A$(5):E$(2)=A$(6):AA=-2:GOSUB340:GOTO240
230 GOSUB340:E$(1)=A$(1):E$(2)=A$(2)
240 A=A+AA:B=B+BB:LOCATEA,B:PRINTC$(1):LOCATEA,B+1:PRINTC$(2):AA=0
250 P=P+.5:M$=MID$(PL$,P,1):IF M$="Q" P=0 ELSE PLAYM$
260 IF SCRN$(A,B+2,1)=" " OR SCRN$(A,B+2,1)="▚" BB=1:LOCATEA,B:PRINT"  " ELSEBB=
0
270 LOCATEX,Y:PRINTE$(1):LOCATEX,Y+1:PRINTE$(2)
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉うちの仔ねこはいつもボクのくつの上にうんちをしてしようがない。（兵庫県・船曳弘志クン）☆ねこって生後3か月以内にトイレなどのしつけをしないと覚えないそうだから、はやくしつけをしたほうがいいみたいだよ。ゆみはねこが大好きなので、いつかは飼いたいと思っています。だって、ねこって、ゆみが大キライなゴキブリを殺してくれるんだもん。とにかくねこがする動作はかわいいので好きです。きっと、うんちをしているときも、かわいいんだろうなー。☆

18 入ったとたんにデブ先生がたおれている。ＬＩＳＴを調べると、USRがLSDになっている。ラリッてはいかん。エラーをなおしてｒｕｎすると。→19へ

```
280 IF A=M AND B=Z BB=0:GOTO320 ELSE LOCATEM,Z+1:PRINT"■■"
290 TI=TI-1:IFTI<=0 GOSUB330:GOTO70 ELSE LOCATE 21,3:PRINTTI
300 IF INKEY$="Q" GOSUB330:GOTO70
310 GOTO140
320 FORI=TI TO 1STEP-1:TI=TI-1:SC=SC+1:MUSIC"-C1":LOCATE21,3:PRINTTI:LOCATE11,3:
PRINTSC:NEXT:ME=ME+1:MUSIC"B5":IF ME=26 GOTO350 ELSE 70
330 BO=BO-1:IF BO=0 GOTO350 ELSE LOCATE29+(BO+F),2:PRINT"  ":LOCATE29+(BO+F),3:P
RINT"  ":F=F-1:RETURN
340 IF S$=" " LOCATEX,Y:PRINT"  ":LOCATEX,Y+1:PRINT"  ":X=X+XX:Y=Y+YY:RETURN ELS
E AA=0:RETURN
350 IF SC>HI HI=SC LOCATE3,3:PRINTHI
360 LINE(4,6)-(33,21)," ",BF:CSIZE2:LOCATE10,12:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE
370 IF INKEY$=CHR$(13) GOTO 50 ELSE 370
380 DATA 8000,8000,A000,8000,82A0,8000,8008,8000,C000,C000,DFFF,9C01,8005,DD55,F
FF5,8001,30,8,6,20,32,6
390 DATA A000,E800,8004,8008,8000,C004,8000,8000,8800,81FB,861B,8600,B6BA,B7FA,8
000,B7F1,18,12,4,20,4,6
400 DATA 8010,8010,8000,8000,8280,8100,8280,8000,F800,F800,47FC,8000,9800,8800,8
800,8FEA,20,8,8,16,10,12
410 DATA 8000,8006,8000,8002,8080,8000,8001,8000,81C0,8000,AF71,FE35,FF7C,C078,D
FF8,8000,6,8,4,20,4,6
420 DATA 8000,8000,8000,8400,8400,8404,8400,8020,BE00,8000,A79D,A1FD,A1FC,A1E0,A
037,8100,6,8,32,20,4,6
430 DATA 8000,8000,AAAA,D555,AAAA,D555,AAAA,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8
000,8000,18,8,32,20,4,6
440 DATA 8000,8000,8000,81C0,8000,8000,8080,8000,FFFF,FC1F,FD5F,C001,C361,C361,8
000,87F0,16,8,32,20,18,8
450 DATA 8000,8002,A001,8040,8000,8000,8000,8100,8000,BBBC,8000,F3BF,C001,D5FB,9
FFB,8000,6,6,26,20,4,6
460 DATA 8000,8000,8000,8000,8840,8040,8002,8800,87FF,A7FF,8001,B7B5,A701,8701,E
F7D,8000,6,6,4,20,4,6
470 DATA 8000,8000,8140,8000,9FFC,8000,8000,8000,FC1F,F80F,F007,E003,E003,F007,F
D5F,FC1F,18,12,18,20,18,6
480 DATA 8000,8000,BE1E,8820,881C,8802,88BC,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8
000,FFFE,6,6,32,20,4,6
490 DATA 8000,8000,8000,8490,8000,8000,8000,8000,8000,A082,A082,A002,A082,A002,B
F7E,8000,6,6,30,6,4,6
500 DATA 8000,8001,8000,8818,8000,8000,8800,8000,8000,BFFC,BFC0,8007,B7C1,A3FD,8
000,FFFB,6,6,28,20,4,6
510 DATA 8000,8800,8000,8000,9200,C010,9200,8000,8000,BFFC,A000,ADEE,8000,ADEF,8
000,EDFE,6,6,32,20,4,6
520 DATA 8000,D554,8000,B555,8000,8006,8000,8000,8000,AAA8,8000,8AAA,8000,FFF8,8
000,9FFF,6,6,6,20,4,6
530 DATA 8000,8000,8000,8000,9400,8100,8002,8000,8718,F7BD,C1A8,C1FF,C83F,C800,C
9FC,C900,10,12,18,20,4,6
540 DATA 8000,A002,A002,A002,A002,A002,A002,8000,8000,8000,8AA8,8FF8,8FF8,8800,8
FF8,8000,6,6,12,16,4,6
550 DATA 8000,A000,8800,8010,8008,E004,8606,8400, 8FFF,81FF,D007,95E3,8D61,8530,
8038,E000,6,6,30,20,4,6
560 DATA 8000,8000,D555,AAAA,D555,AAAA,D555,AAAA,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8
000,8000,28,8,8,20,4,6
570 DATA 8000,8000,A492,9249,C924,A492,9249,C924, 8000,8000,8000,8000,8000,8000,
8000,8000,6,8,32,20,4,6
580 DATA 8000,8000,8010,8001,E000,8020,8001,8000,807C,FA82,C000,9EFE,800E,BEDE,8
3D2,8000,24,8,30,20,4,6
590 DATA 8000,8000,8200,8002,A000,8000,8000,8000,81FF,9DFF,99FF,8078,D100,DF7E,8
FFE,8000,8,6,32,20,6,6
600 DATA 8000,8000,8000,8100,802A,8000,A055,8000,8000,8000,F3E8,83E8,BE00,802B,9
FAA,8008,6,6,22,20,4,8
610 DATA 8000,B146,A362,8000,AA2A,8080,8000,8000,8000,8E38,9C1C,8000,D555,8140,8
000,BF7E,18,6,32,20,10,12
620 DATA 9AAE,A2A8,AAAE,AAA8,9A4E,8570,8570,8740,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8
000,8000,8,20,10,20,4,6
630 CLEAR&HDFFF:RESTORE640:FORI=0TO42:READD$:POKE&HE000+I,VAL("&H"+D$):NEXT:CALL
&HE000:RESTORE650:FORI=224TO248:READD$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT:GOTO20
640 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10,F7,06
,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
650 DATA 070F1C09030100000001000000060507000100001836351７
660 DATA E0F03890C0800000008000000060A0E000800000186CACE8
670 DATA 0004070707070600030081B1C0800000E03081B1808000600
680 DATA 0020E0E0E0E06000C010D83810000070C010D81810006000
690 DATA 0103070F1F1E1C000000000000000000000000000001030E
700 DATA E0E0E0D0781C000000020200000060500F000202000080E050F0
710 DATA 0003070703010100000001000000000030E040100000000100
720 DATA 00A0A0A0C0808000E2BEBEA0000030F8E2BEBEA000008000
730 DATA 0707070B1E380000000404000000060A0F000404000001070A0F
740 DATA 80C0E0F0F8783800000000000000000000000000080C070
750 DATA 000505050301010047７D7D0500000C1F477D7D0500000100
760 DATA 00C0E0E0C080800000008000000000C070208000000008000
770 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
780 DATA 0000000000000000F7F7F7F7F7F7F7F70000000000000000
790 DATA 0000000000000000EFEFEFEFEFEFEFEF0000000000000000
800 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
810 DATA 3F7FFFFFFFFFFFFF00000000000000003F7FFFFFFFFFFFFF
820 DATA FCFEFFFFFFFFFFFF00000000000020606FCFEFFFFFFFFFFFF
830 DATA FFFFFFFFFFFF7F3F0000000000000600FFFFFFFFFFFF7F3F
840 DATA FFFFFFFFFFFFFEFC060606060E3C7800FFFFFFFFFFFFFEFC
850 DATA 0000000000FEFEFE00182422１FFFFFF0000000000FEFEFE
860 DATA 00000000007F7F7F00182444F8FFFFFF00000000007F7F7F
870 DATA FEFE00FEFEFEFEFEFFFFFFFFFFFFFFFFFEFE00FEFEFEFEFE
880 DATA 7F7F007F7F7F7F7FFFFFFFFFFFFFFFFF7F7F007F7F7F7F7F
890 DATA AA55AA55AA55AA550000000000000000000000000000000000
```

▲いろいろとブロックを動かしてついに小包の通り道完成

●X1版

■変数リスト
ME……面数
BO……BOYの数
TI……TIME
X.Y……BOYの座標
A.B……小包の座標
SC.HI……スコア、ハイスコア

■プログラムの説明
10～20 初期設定
30～130 画面作成
140 ……キー入力
150～220 BOYの座標判定
230 BOYの絵の初期化
240 小包表示
250 ミュージック
260 ……小包の座標判定
270 BOYの表示
280 面クリアの判定
290 TIME
300 ギブアップ処理
320 ……面クリア処理
330～340 BOY減らす
350～370 ゲームオーバー
380～620 面データ
630～890 PCG設定

ポシェット裏面場

〈かいこえん〉今回もやって来ましたこのコーナー。No.5を読んでない人（？）のために、ここはなぜか小山田いくFCなのであります。だが……なんだ！　コレは!!　今回ハガキが2枚しかきてないじゃないか。おまけに言いだしっぺの石田くんはハガキを送ってこないし、おこるよお兄さんは……まったく。頭にきたから2人の文章をまるまるのせちゃうもんねーっ！もんくがあったら、ハガキを出すように。よろしく!!（つづく）

2つの画面を同時に見ながらヤキトウモロコシをパクリ

ヤキモロコシパニック

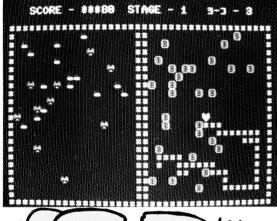
FOR X1シリーズ Hu-BASIC

- ヨーコサマ
- ヤキモロコシ 10pts
- ハ゜ンフ゜サマ
- ショウカ゛イフ゛ツ
- オトシアナ
- Door

ヨーコサマをテンキーで動かしてヤキトウモロコシを取っていくゲーム。適当なキーを押してスタート。2つの画面はじつは重なっているのだ。左右をいっぺんに見て、パンプサマ（通せんぼする）や落し穴（アウトになる）をよけつつ、ヤキトウモロコシを取っていこう。ヨーコサマの通ったあとも障害物になる。残り3つまで取ると出るドアにはいると面クリア。残る3つは1個50点になるし、全部取るとボーナスあり。スペースキーは自殺用、リプレイは[Y]。

BY ESUKEMON

パソコン歴1年半。春に民間企業となった某巨大企業に勤める22歳の青年です。

おじゃまします。はじめまして。この春に民間となりました某巨大企業に勤める22歳の青年です。パソコン歴1年半の若輩者ではありますが以後お見知りおきを？ 最近不祥事続きでまいっていたところ、採用ありがとう。

■変数リスト
- F……モロコシの数
- M……面数
- T……落とし穴の数
- B……パンプサマの数
- P……ヨーコサマの数
- X,Y……ヨーコサマの座標
- X1,Y1…… ヨーコサマの座標増分
- C……キャラクタ変換用
- SD……点数を変える
- S,HS……スコア、ハイスコア

■プログラムの説明

行	内容
10～ 20	初期設定
40～140	画面作成
160	キャラクタを変える
170	キー入力
180	右枠のキャラクタ判断
190	左枠のキャラクタ判断
200	行き止まり処理
210	ヤキモロコシ取ったか処理
220	障害物を出す
230	ヨーコサマ移動
240	ドア出現
250	スペースキー自殺処理
260	落とし穴に落ちる処理
270	ゲームオーバー判定
290～330	面クリア処理
350～420	END処理
440～500	タイトル処理
520～600	PCGデータ

```
10 INIT:CLICKOFF:DEFINTA-Z:WIDTH40:GOSUB520:GOSUB580:HS=500
20 TEMPO1000:GOSUB440:F=23:M=1:T=30:S=0:P=3:B=10:GOTO320
30 ' SCREEN
40 CLS:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"A",BF
50 LINE(0,2)-(19,24),"D",B:LINE(20,2)-(39,24),"D",B
60 X=RND*16+21:Y=RND*19+3:LOCATEX,Y:PRINT"?":LOCATEX-20,Y:PRINT"?"
70 FC=0:FORI=1TOF
80 XZ=RND*16+1:YZ=RND*19+3:IFPEEK@(&H3000+XZ+YZ*40)=65THENLOCATEXZ,YZ:PRINT"B":N
EXT ELSE80
90 FORI=1TOB
100 XZ=RND*16+1:YZ=RND*19+3:IFPEEK@(&H3000+XZ+YZ*40)=65THENLOCATEXZ,YZ:PRINT"@":
NEXT ELSE100
```

〈かいこえん〉まず東京の飛龍原爆くんから、「小山田いく先生の作品は『ぶるうピーター』と『ウッド・ノート』しか読んだことはないけど、いい所をあげたらきりがないくらい。特に、ストーリーが新鮮で、初めて見たときは、強い感動を覚えた。いく先生、まさいちろーさん、ガンバッテ！」飛龍くん、ありがとう。そうか、もう「すくらっぷ……」を知らない人がいるのか。時の流れを感じますなあ……（次のページも読んでくれい！）

19 03―459―8000が表示された。ファミマガのハイスコアルームの番号じゃないか。「ハイスコアで○●●●を目ざせ」と、メッセージが。○の中の文字は何か？ さっそく電話しよう。くれぐれも番号をまちがえないこと。→**20**へ

```
110 FORI=1TOT
120 XZ=RND*16:YZ=RND*19+3:IF PEEK@(&H3ØØØ+XZ+YZ*4Ø)=65THENLOCATEXZ+2Ø,YZ:PRINT"C
":NEXT ELSE12Ø
13Ø CGEN:LOCATE3,Ø:PRINT"SCORE - ";:PRINTUSING"**###";S:LOCATE18,Ø:PRINT"STAGE -
":M:LOCATE3Ø,Ø:PRINT"ヨ-コ -";P:CGEN1
14Ø TEMPO1ØØØ:MUSIC"O5C7DERCDERCR-GRC9CC:O4E7FGREFGRER-CRE9EE":LOCATEX-2Ø,Y:PRIN
T"A":C=Ø:SD=1
15Ø ·'MAIN
16Ø C=C+1:ONC GOSUB57Ø,58Ø,59Ø,6ØØ
17Ø E=PEEK(&H2E):X1=(E=&H34)-(E=&H36):Y1=(E=&H38)-(E=&H32):ON(E=&H2Ø)+2GOTO25Ø:I
FX1=ØANDY1=ØTHEN16Ø
18Ø Z=PEEK@(&H3ØØØ+X+X1+(Y+Y1)*4Ø):ONZ-64GOTO19Ø,16Ø,26Ø,2ØØ,29Ø
19Ø Z1=PEEK@(&H3ØØØ+X+X1-2Ø+(Y+Y1)*4Ø):ONZ1-64GOTO22Ø,21Ø
2ØØ MUSIC"O3C2#C":GOTO16Ø
21Ø CGEN:S=S+1Ø*SD:LOCATE11,ØPRINTUSING"**###";S:FC=FC+1:CGEN1:LOCATEX+X1-2Ø,Y+Y
1:PRINT"A":MUSIC"O7C1E":IFFC=F-3THEN24Ø
22Ø LOCATEX,Y:PRINT"D"
23Ø X=X+X1:Y=Y+Y1:LOCATEX,Y:PRINT"?":MUSIC"O6C1":GOTO16Ø
24Ø LOCATEX,Y:PRINT"E":SD=5:MUSIC"O6E5GEGEG:O7E5GEGEG":KEYØ,"":GOTO23Ø
25Ø MUSIC"O1C7#DDC#DDC#DDR3:O2E7F#FEF#FEF#FR3":GOTO27Ø
26Ø LOCATEX,Y:PRINT"D":FORI=5ØTO255:SOUND2,I:SOUND3,1:SOUND7,253:SOUND9,13:NEXT:
SOUND7,255:MUSIC"O2C5R9RC5RC3RC1RCRC:O3C5R9RC5RC3RC1RCRC":PAUSE5
27Ø P=P-1:IFP=ØTHEN36Ø ELSECGEN:GOTO4Ø
28Ø ' CLEAR
29Ø LOCATEX,Y:PRINT"D":MUSIC"O3C7-C5":PAUSE3:MUSIC"O6R9E7DRCEDCR3+C9+CR:O4R9E7DR
CEDCR3+C9+CR":CGEN:CLS:PAUSE1Ø
3ØØ LOCATE8,12:CSIZE2:COLOR5:PRINT#Ø;"STAGE  CLEAR":PAUSE1Ø:F=F+5:T=T+3:M=M+1:IF
M/6=INT(M/6)THENP=P+1
31Ø IF FC=1Ø+M*5+3THENCOLOR6:LOCATE12,14:PRINT"SPECIAL BONUS";M*1ØØØ:MUSIC"O6C7D
ERCDERCDEG+C+C:O5E7DCREDCREDCECC":PAUSE2Ø:LOCATE12,14:PRINTSPC(19):S=S+M*1ØØØ
32Ø RESTORE34Ø:COLOR3:CSIZE2:LOCATE8,12:FORI=1TO5:READA$:PRINT#Ø,A$;" ";:MUSIC"O
2C5R9:O3C5R9":NEXT:PRINT#ØM:MUSIC"O2C5-G-C:O3C6-G-C":PAUSE1Ø
33Ø FORI=1TO12:PRINTCHR$(14):MUSIC"O6G3:O7G3":PAUSE1:NEXT:PAUSE1Ø:CSIZE:COLOR7:G
OTO4Ø
34Ø DATA "S","T","A","G","E"
35Ø ' END
36Ø PAUSE1Ø:INIT:CLS4:LOCATE1Ø,8:CSIZE3:COLOR3:PRINT#Ø"GAME OVER ":CSIZE:IFS>HS
THEN38Ø
37Ø COLOR4:LOCATE13,12:PRINT"Your Score is";S;"pts":GOTO4ØØ
38Ø COLOR5:LOCATE13,12:PRINT"You Get High-Score !!"
39Ø LOCATE17,14:PRINTS;"pts":HS=S
4ØØ  TEMPO5ØØ:MUSIC"O2C7R1C7R1C3R1C7R1#D7R1DR1D7C3R1C7-B5R1C9"
41Ø COLOR6:LOCATE2Ø,2Ø:PRINT"Replay Y/N":I$=INKEY$
42Ø IF I$="Y"THEN2Ø ELSEIFI$="N" THENCLS:END ELSE41Ø
43Ø ' ﾋｮｳｼ
44Ø CLS4:COLOR7,1:CGEN1:LINE(2,1)-(37,24),"B",B
45Ø CGEN:COLOR5:LOCATE6,3:CSIZE2:PRINT#Ø"ﾔｷﾓﾛｺｼ ﾊﾟﾆｯｸ":RESTORE48Ø:CSIZE:LOCATE1Ø
,6:COLOR6:PRINT"* CASTING *":COLOR7
46Ø FORI=1TO6:READA$,B$:CGEN1:LOCATE12,6+I*2:PRINTA$;:CGEN:PRINT" - ";B$:NEXT
47Ø CFLASH1:COLOR4:LOCATE15,2Ø:PRINT"Hit Any Key !!":CFLASH:COLOR6:LOCATE8,23:PR
INT"Preseted by ESUKEMON SOFT"
48Ø DATA "?","ﾖｰｺｻﾏ","B","ﾔｷﾓﾛｺｼ 1Øpts","@","ﾊﾟﾝﾌﾟｻﾏ","D","ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ","C","ｵﾄｼｱﾅ
","E","Door"
49Ø C=C+1:ONC GOSUB57Ø,58Ø,59Ø,6ØØ:I$=INKEY$(Ø):IFI$<>"" THENCOLOR7:CLS:RETURN E
LSEREADA$:IF A$="X"THENRESTORE5ØØ:GOTO49Ø ELSE MUSIC"O5"+A$+"O6"+A$:GOTO49Ø
5ØØ DATA "C5","C","-G","C","E","G","+D","F","D","C","R","R","R","X"
51Ø ' PCG SET
52Ø DEFCHR$(63)=HEXCHR$("ØØ4242ØØ66624ØØØØC3E7FFFF995A3C18C3A5BDFF995A3C18")
53Ø DEFCHR$(64)=HEXCHR$("ØØ4266ØØ7E66ØØØØØØ4266ØØØØØØØØØØ42A599FF81183CØØ")
54Ø DEFCHR$(65)=HEXCHR$("ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ")
55Ø DEFCHR$(68)=HEXCHR$("ØØØØ24181824ØØØØØØ3C7E7E7E7E3CØØØØØØ24181824ØØØØ")
56Ø DEFCHR$(69)=HEXCHR$("FF5A5A7E5E5A5AFFØØ2424ØØ2Ø2424ØØFF5A5A72525A5AFF")
57Ø DEFCHR$(66)=HEXCHR$("ØØØØ4ØØØØØØ28ØØØØØØ2448247CFC7CØØØØØØØØØØ7ED77EØØ"):RETU
RN
58Ø DEFCHR$(67)=HEXCHR$("7EC3BDA5A5BDC37EØØ423C24243C42ØØ7E81818181817E"):RETU
RN
59Ø DEFCHR$(66)=HEXCHR$("4Ø24Ø8ØØØØ28ØØØØ482448ØØ7CFC7CØØØØØØØØØØ7ED77EØØ"):RETU
RN
6ØØ DEFCHR$(67)=HEXCHR$("7E8181818181817EØØ42241818244 2ØØ7E81818181817E"):C=Ø:
RETURN
```

●X1系

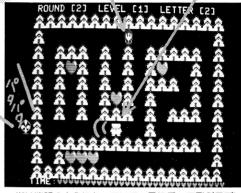
〈かいこえん〉次は千葉のろーでいすとの神出奇没くん。「残念ながら僕はFCには入ってはいませんが、このコーナーの題名でもある「懐古園」には行った事があるので紹介します。城跡のある景色の良い所で、歴史の好きな人なら１日中見ていてもあきないはずです。動物園にも入れるし、火山博物館も小さいけど良い感じです。あれで¥200は安い!! てなわけで、皆さん、小諸へよることがあったら懐古園へ行きましょう。いく先生もおすすめのデートコースでもあります。」ボクもよく行く良い所です、ハイ……。

キミはラブレター。女の子から逃げて迷路の街へ！

LOVE LETTER

ラブ　レター

FOR FM-7シリーズ

ある少女が恋をしてラブレターを書いた。でも急に恥しくなって破りすてようとしたら、ラブレターが風で……。キミはラブレターをテンキーで操作して、ハートをひろいながら少女から逃げるのだ。ただし、ラブレターは自力では上下にしか動けない。左右に動きたいときは画面の端にある扇風機を動かして、その風に乗ろう。扇風機もテンキー。スペースキーを１回押すとテンキーの操作がラブレターから扇風機に移るのだ。立ちどまりたいときは5キーを押そう。リプレイはS。Lを押すとレベルと面数を指定できるよ。

▲街は迷路のようになっていて、風に乗って飛ぶラブレターにはちょっとつらいけど、破られるよりはましだ！

```
10 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:DIM LE%(95),GL%(95),FU%(95),HT%(95),HS%(95),MP(16,10),
M$(10,4):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
20 RESTORE 670:FOR W=0 TO 95:READ LE%(W):NEXT:RESTORE 730:FOR W=0 TO 95:READ GL%
(W):NEXT
30 RESTORE 790:FOR W=0 TO 95:READ FU%(W):NEXT:RESTORE 850:FOR W=0 TO 95:READ HT%
(W):NEXT
40 RESTORE 910:FOR W=0 TO 95:READ HS%(W):NEXT
50 RESTORE 580:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 4:READ M$(I,J):NEXT J,I:FOR J=1 TO 4:READ
 M$(I,J):M$(0,J)="11111111111111111":M$(10,J)=M$(0,J):NEXT:CO=3:LV=1:RD=1:A=0
60 COLOR 7,0:CLS:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(12+I*10,15),"LOVE",12,5,I*4+2:NEXT:FOR I=0
TO 1:SYMBOL(20+I*8,55),"LETTER",12,5,I*4+2:NEXT:LOCATE 12,15:PRINT "PUSH [S] KEY
!"
70 LINE(A,130)-(A+31,145),PSET,0,BF:LINE(600-A,130)-(631-A,145),PSET,0,BF:A=A+4:
IF A<600 THEN PUT@A(A,130)-(A+31,145),LE%,PSET:PUT@A(600-A,130)-(631-A,145),HT%,
PSET ELSE A=0
80 A$=INKEY$:IF A$="L" OR A$="l" THEN GOSUB 560
90 IF A$="S" OR A$="s" THEN 100 ELSE 70
100 PL$="T100O6E6F6G12A3R12R64A14R64A14R64A14R64A4D14R64D3R3O6G12F12E12D12E8R32"
:PLAY PL$,"R30"+PL$,"R20"+PL$
110 GOSUB 510:FOR I=1 TO 16000:NEXT
120 HH=0:CLS:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 16:MP(J,I)=VAL(MID$(M$(I,RD),J+1,1))
130 ON MP(J,I)+1 GOTO 180,140,150,160,170
140 PUT@A(J*32+40,I*16+16)-(J*32+71,I*16+31),HS%,PSET:GOTO 180
150 PUT@A(J*32+40,I*16+16)-(J*32+71,I*16+31),HT%,PSET:HH=HH+1:GOTO 180
160 PUT@A(J*32+40,I*16+16)-(J*32+71,I*16+31),LE%,PSET:X=J:Y=I:MP(X,Y)=0:GOTO 180
170 PUT@A(J*32+40,I*16+16)-(J*32+71,I*16+31),GL%,PSET:Q=J:W=I:MP(Q,I)=0
180 NEXT J,I:GOSUB 480:FY=Y:FX=X:VW=1:VF=0:TI=30:TT=0
190 PUT@A(8,FY*16+16)-(39,FY*16+31),FU%,PSET:LOCATE 2,24:PRINT "TIME:";:LINE(7,2
4)-(TI+6,24),"♥",2
200 PLAY "T100O4L16CDCDCDCDE4","T100O4L16CC+CC+CC+CC+D4","T100O4L16ECECECECD4":F
OR I=1 TO 5500:NEXT:LINE(8,FY*16+16)-(39,FY*16+31),PSET,0,BF
210 TT=TT+1:IF TT MOD 15=1 THEN TI=TI-1::GOSUB 490:IF TI=<0 THEN 520
220 A$=INKEY$:IF INSTR("2468",A$)=0 AND LEN(A$)=0 THEN 300
230 IF A$="4" THEN FX=0 ELSE IF A$="6" THEN FX=17 ELSE IF A$=" " THEN FX=X
240 IF FX=X THEN VF=0:GOTO 550
250 IF A$="2" OR A$="8" OR A$="5" THEN VF=(A$="8")-(A$="2")
260 IF FY+VF<1 OR FY+VF>9 THEN VF=0
270 LINE(FF,FY*16+16)-(FF+31,FY*16+31),PSET,0,BF:FY=FY+VF
280 IF FX=0 THEN FF=8 ELSE FF=584
290 PUT@A(FF,FY*16+16)-(FF+31,FY*16+31),FU%,PSET
```

〈LOVE　LETTER〉なんつってもオープニングの曲が素敵。「雪にかいたラブレター」、ちょっとパソコンのサウンドはダサイけどね。よくカラオケで歌う曲なのです。「もう逢えないかもしれない」もとってもいい曲だよねっ。みんなそんな気持になったことがあるんじゃないかな。ちょーど今の時期にぴったりの曲だけど、一人で淋しくクリスマスを過ごす君もこのゲームに熱中してみたら？　わりとこの女の子のキャラが可愛いし。でもせっかくのクリスマス。ケーキぐらいは食べなくちゃ♡（少女ゆき）

```
300 IF Y=FY AND FX<>X THEN VX=SGN(X-FX):VY=0 ELSE VX=0
310 IF X+VX<0 OR X+VX>16 OR Y+VY<0 OR Y+VY>10 THEN VX=0:VY=0
320 IF VX=0 AND MP(X,Y+VY)=1 THEN VY=0 ELSE IF VX<>0 AND MP(X+VX,Y)=1 THEN VX=0
330 LINE(X*32+40,Y*16+16)-(X*32+71,Y*16+31),PSET,0,BF:MP(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY
340 PUT@A(X*32+40,Y*16+16)-(X*32+71,Y*16+31),LE%,PSET
350 IF MP(X,Y)=2 THEN PLAY "O5C32","O5E32","O5G32":HH=HH-1:IF HH=0 THEN GOSUB 51
0:RD=RD+1:IF RD<5 THEN 120 ELSE LV=LV+1:RD=1:CO=CO+3:IF LV>4 THEN END ELSE 120
360 TM=TM+1:IF TM=2 THEN TM=0:IF LV<>2 AND LV<>4 THEN GOTO 470
370 IF W<=0 OR W=>10 THEN 390
380 VQ=0:GOTO 410
390 VQ=SGN(X-Q):VW=0:IF VQ=0 THEN VW=SGN(5-W):VQ=0
400 IF Q+VQ<0 OR Q+VQ>16 THEN VQ=0
410 ON MP(Q,W)+1 GOTO 420,430,440
420 LINE(Q*32+40,W*16+16)-(Q*32+71,W*16+31),PSET,0,BF:GOTO 450
430 PUT@A(Q*32+40,W*16+16)-(Q*32+71,W*16+31),HS%,PSET:GOTO 450
440 PUT@A(Q*32+40,W*16+16)-(Q*32+71,W*16+31),HT%,PSET
450 IF (LV=3 OR LV=4) AND (W+VW>0 AND W+VW<10) THEN GOSUB 500:Q=Q+VQ:W=W+VW:GOTO
 470
460 GOSUB 500:Q=Q+VQ:W=W+VW:PUT@A(Q*32+40,W*16+16)-(Q*32+71,W*16+31),GL%,PSET
470 GOSUB 500:GOTO 210
480 LOCATE 3,1:PRINT USING "ROUND [#]  LEVEL [#]  LETTER [#] ";RD;LV;CO-1:RETURN
490 LOCATE 7+TI,24:PRINT " ";:RETURN
500 IF X=Q AND W=Y THEN RETURN 520 ELSE RETURN
510 P1$="O6E6F6G12A4.R8A14R64A14R64A14R64A4D14R64D3.R5O6G12F12E12D10E8R16E4F12G6
F2":PLAY P1$,"R30"+P1$,"R20"+P1$:RETURN
520 PLAY "V10O2C2V8":CO=CO-1:IF CO>0 THEN120 ELSE COLOR 7:LINE(10,10)-(28,14),"
",0,BF:LOCATE 12,11:PRINT "** GAME OVER **"
530 LOCATE 13,13:PRINT "PUSH [S] KEY!"
540 IF INKEY$="S" THEN 50 ELSE 540
550 IF A$="2" OR A$="8" OR A$="5" THEN VY=(A$="8")-(A$="2"):GOTO 300 ELSE 300
560 LOCATE 12,17:PRINT "INPUT LEVEL";:A$=INKEY$:IF INSTR("1234",A$)<>0 AND LEN(A
$)<>0 THEN LV=VAL(A$):PRINT LV ELSE 560
570 LOCATE 12,18:PRINT "INPUT ROUND";:A$=INKEY$:IF INSTR("1234",A$)<>0 AND LEN(A
$)<>0 THEN RD=VAL(A$):PRINT RD:RETURN 100 ELSE 570
580 DATA10000000000000041,10000000400000001,12410000000012001,10000000140000021
590 DATA10111121112111101,10111010101111101,11012111111011101,10112010201111111
600 DATA10111121112111101,10121010101200101,11011100000010001,10121010100012121
610 DATA10222222222222201,10101010101110101,12000101111112101,10101001211000101
620 DATA10111121112111101,10101012101000101,11210101200011101,10101121012110001
630 DATA10222222222222201,10101011101011101,12110101111010001,10000210010210101
640 DATA10111121112111101,10000003001000001,10000000000000101,10122100100120101
650 DATA10111121112111101,10111111111111101,10011111111111101,10111101001010101
660 DATA13000000000000001,10122200000000001,12013000000000001,10000030000000001
670 DATA 0,0,0,0,0,0,4095,-16,4095,-16,4095,-16,481,-30848,2240,784
680 DATA 3072,48,16352,2044,32764,16382,-28673,-15,4095,-16,4095,-16,240,3840,40
88,8176
690 DATA 0,0,0,0,0,0,4095,-16,4095,-16,4095,-16,511,-128,2303,-240
700 DATA 3135,-976,16383,-4,32767,-2,-28673,-15,4095,-16,4095,-16,240,3840,4088,
8176
710 DATA 0,0,0,0,0,0,4095,-16,4095,-16,4095,-16,481,-30848,2240,784
720 DATA 3072,48,16352,2044,32764,16382,-28673,-15,4095,-16,4095,-16,240,3840,40
88,8176
730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,111,31488,483,-7232,24,-29696,127,-256,511,-64
750 DATA 5,20480,42,-22016,341,21824,682,-21856,1365,-10928,2731,-5464,1393,-145
12,2785,-15448
760 DATA 1407,-176,703,-352,1359,-1712,640,-32608,0,0,384,-32576,0,0,0,0
770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,-32768,35,-7680,113,-14592,97,-15616
780 DATA 127,-256,60,7680,15,-2048,0,-32768,0,0,384,-32576,0,0,0,0
790 DATA 3,-16384,61,-17408,455,-15488,1543,-8096,6147,-8168,4097,-32760,9155,-1
5612, 12279,-4124
800 DATA 6139,-8248,6529,-30952,1539,-16288,455,-15488,61,-17408,3,-16384,31,-20
48,1023,-64
810 DATA 0,0,1,-32768,7,-16384,7,-8192,3,-8192,1,-32768,960,768,4080,4064
820 DATA 2040,8128,385,-30976,3,-16384,7,-16384,1,-32768,3,-16384,0,0,0,0
830 DATA 3,-16384,61,-17408,455,-15488,1543,-8096,6147,-8168,4097,-32760,9152,77
2,12272,4068
840 DATA 6136,8136,6529,-30952,1539,-16288,455,-15488,61,-17408,3,-16384,0,0,0,0
850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,112,0,56,0,24,0,0,0,0
860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
870 DATA 0,0,4032,1008,16376,8188,32764,16382,32767,-2,-1,-1,-1,-1,-1,-1
880 DATA -1,-1,32767,-2,12287,-4,5631,-8,767,-32,351,-128,43,-17408,5,24576
890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,112,0,56,0,24,0,0,0,0
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
910 DATA 3,-16384,28,14336,96,1536,903,-7744,3079,-8144,28679,-8178,28,14336,96,
1536
920 DATA 896,448,7168,56,-8192,7,0,0,0,0,-8,8191,-8,8191,-8,8191
930 DATA 0,0,0,0,3,-16384,24,6144,120,7680,1016,8128,992,1984,899,-15936
940 DATA 28,14336,127,-512,1023,-64,8181,24568,8186,-20488,5,16384,2,-24576,5,16
384
950 DATA 0,0,0,0,3,-16384,31,-2048,127,-512,1020,16320,992,1984,899,-15936
960 DATA 28,14336,127,-512,1023,-64,8176,4088,8176,4088,-8,8191,-8,8191,-8,8191
```

■変数リスト
- LE%(n)……ラブレター
- HT%(n)……ハート
- HS%(n)……家
- VX,VY……自分の移動方向
- VQ,VW……少女の移動方向
- VF……扇風機の移動方向
- MP(n,m)……画面の状態
- LV……レベル
- CO……自分の残りの数
- GL%(n)……少女
- FU%(n)……扇風機
- X,Y……自分の座標
- Q,W……少女の座標
- FX,FF,FY……扇風機の座標
- M$(n,m)……画面作成用

■プログラムの説明
- 10　初期設定
- 20～50　キャラクタGET
- 60～110　タイトル
- 120～200　画面表示
- 210～290　扇風機の移動、表示
- 300～350　ラブレターの移動、表示
- 360～470　少女の移動、表示
- 480～510　スコア、音楽
- 520～540　ゲームオーバー
- 550～570　レベル選択
- 580～660　画面データ
- 670～960　キャラクタデータ

●FM-7系

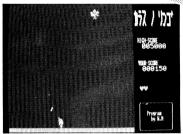
ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「歳末助け合い運動に御協力お願いしま〜す」「よし！　オレが募金してやろう！」（と言って1万円札をとりだす）「100円だけ募金するから、おつりちょーだい」「……」（兵庫県・MSX）☆歳末助け合い運動の時期になってしまったということは、今年はもうあとわずかなんだよね。なんたって師走だからいそがしいわけだ。クリスマスパーティに忘年会、お正月に新年会と、これからは酒びたりの生活になりそうだなあ。2.5カラグラム。☆

カラスの落とすガラスのリンゴはカシャンと割れます

カラスの林檎

カラスのりんご

FOR FM-7

▲リンゴのシンにも十分注意しよう！

どこかで聞いたようなメロディーが流れて適当なキーを押すとゲームスタート。キミは聖子ちゃんとなって、④⑥で左右に動きながら、カラスの落とすガラスのリンゴをスペースキーのビームで撃ち落とすのだ。リンゴはビームがあたるとシンになるけど、これにあたっても聖子ちゃんは死ぬので気をつけよう。落ちたリンゴの破片をふんでも聖子ちゃんはやられてしまう。リンゴをいくつか破壊して、カラスが赤くなったらチャンス。ビームを命中させるとボーナス面が出てくるぞ。リンゴをたくさん撃ち落としてスコアをかせごう。

BY WING.MAX

FM-7を売りとばそうかと思ったけど持っててよかった

はじめてFM-7を買ったのは小6のとき。そのころはソフトがあまりないので売りとばそうかと思ったけど、今では買ってよかったと思います。

▲リンゴがいっぱい出てくるボーナス面なのだ

■変数リスト
A%……キャラクタデータ
B%……キャラクタデータ
C%……キャラクタデータ
D%……キャラクタデータ
M%……キャラクタデータ
H……スコア
HC……ハイスコア
M……♡の数
X,Y……少女の座標
RX,RY……カラスの座標
AX,AY……りんごの座標
S……りんごを破壊した数
AM……りんごの落ち方
AF……りんごのコンディションフラグ
BF……ボーナスフラグ
AX0……破片の左端のX座標
N……破片の長さ

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '
30 'ｶﾗｽ ﾉ ﾘﾝｺﾞ : Program by WING.MAX (M.MURAOKA)
40 '
50 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 '
70 DEFINT A-G,I-R,T-Z:RANDOMIZE TIME/4:ON INTERVAL GOSUB 710:INTERVAL 1:INTERVAL
 OFF:DIM A%(8),B%(8),C%(8),D%(32),M%(48):H=5000:PLAY"v8t120","v8t120":GOSUB680
80 M=2:S=0:RY=1:FOR I=0 TO 13:SOUND I,0:NEXT:K$=CHR$(&H11)+CHR$(1)+CHR$(254)+CHR
$(254):KK$=LEFT$(K$,3):GOSUB 440:GOSUB 640:SC=0
90 AF=0:D=0:X=15*16:Y=20*8:CC=5:BF=0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 440:FOR
 I=0 TO 39:PLAY "o5l64cd":LOCATE 11,10:PRINT "READY !";:LOCATE 11,10:PRINT K$+K$
+K$+KK$;:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
100 '
110 WHILE -1:IF POINT(X+3,Y+15)=-1 THEN 590 ELSE A=PEEK(&HFD01):LOCATE X/16,Y/8:
PRINT KK$;:LOCATE X/16,Y/8+1:PRINT KK$;:X=X+((A=&H34)-(A=&H36))*16:IF X<0 THEN X
=29*16 ELSE IF X>29*16 THEN X=0
120 IF POINT(X+3,Y+15)=0 THEN PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),M%,PSET:IF INKEY$=" " THEN
GOSUB 170
130 IF CC=2 THEN PLAY"o1l64cd"
140 IF BF THEN GOSUB380 ELSE GOSUB 230
150 WEND
160 '
170 SOUND 8,10:SOUND 7,7:FOR I=0 TO 30:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 8,0:IF BF THEN 210
180 LINE(X,Y-1)-(X+2,0),XOR,2,BF:LINE(X,Y-1)-(X+2,0),XOR,2,BF:IF X/16=AX AND AF=
1 THEN LOCATE AX,AY:PRINT KK$;:PUT@(AX*16,AY*8)-(AX*16+15,AY*8+7),B%,PSET,CC:SC=
SC+50:S=S+1:AF=2:PLAY"o8l64cdcd","o8l64fefe":GOSUB 560
190 IF X/16=RX+1 AND CC=2 THEN FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:COLOR=(5,
1):COLOR=(5,2):COLOR=(5,5):NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:NEXT:GOTO360 ELSE RETURN
200 '
210 FOR I=160 TO 8 STEP -8:LINE(X,I-7)-(X+2,I),XOR,2,BF:IF POINT(X+3,I-3)=-1 THE
N SC=SC+50:PLAY"o8l64cd":GOSUB 560
220 NEXT:LINE(X,160)-(X+2,0),XOR,2,BF:LINE(X/16,Y/8-1)-(X/16,0),CHR$(254),1:RETU
RN
230 '
240 IF D THEN PUT@(RX*16,RY*8)-(RX*16+31,RY*8+15),D%,XOR,CC ELSE RX=RND(1)*28
250 IF AF=0 THEN PLAY"o4l64cde":AX=RX:AY=RY+2:AF=1:AM=RND(1)*2
260 GOSUB 270:D=(D+1)MOD10:LOCATERX,RY:PRINTK$;:LOCATERX,RY+1:PRINTK$;:RETURN
270 '
280 LOCATE AX,AY:PRINT KK$;:AY=AY+1:IF AY=22 OR(AF=2ANDAY=20)THEN 320
290 IF AF=2 THEN PUT@(AX*16,AY*8)-(AX*16+15,AY*8+7),B%,PSET,CC:RETURN ELSE IF AM
=0 THEN 310
300 AX=AX+INT(RND(1)*3)-1:IF AX<0 THEN AX=29 ELSE IF AX>29 THEN AX=0
310 PUT@(AX*16,AY*8)-(AX*16+15,AY*8+7),A%,PSET,CC:RETURN
```

〈カラスの林檎〉あーこれもデモの曲が懐しーじゃないか。しつこく流しっぱなしにしてしまったわ。ところで、これすっごく好きなんだよね。まあ女の子向けなのかもしんないけどね。最高♡あきない♡サウンド、画面共に良好なんだなー。㋐が私に「今回はどのゲームが一番気に入りましたか？」と尋ねてきたので思わず、「カラスの林檎です」と答えた私。するとよっちゃんが「あーどれどれ」とぼやきながら席を立ち、このゲームに……熱中していたか否か、それはよっちゃんしか知らない。（少女ゆき）

```
320 IF AF=2 AND AX=X/16 THEN 590 ELSE IF AF=2 THEN AF=0:D=0:RETURN
330 PLAY"o8l64cde":AX0=AX-1:IF AX0<0 OR AX0>27 THEN N=1 ELSE N=2
340 IF AX0<0 THEN AX0=0
350 FOR I=AX0 TO AX0+N:PUT@(I*16,(AY-1)*8)-(I*16+15,AY*8-1),C%,PSET,CC:NEXT:AF=0
:RETURN
360 '
370 COLOR=(1,3):LINE(0,0)-(29,21),CHR$(254),1,BF:S=0:CC=5:BF=1:CN=99:FOR I=0 TO
40:LOCATE 10,10:PRINT"BONUS!!";:LOCATE10,10:PRINTK$+K$+K$+KK$;:PLAY"O8L64AB":NEX
T:RETURN
380 AX=INT(RND(1)*30)*16:AY=INT(RND(1)*19)*8:PUT@(AX,AY)-(AX+15,AY+7),A%,PSET,5:
CN=CN-1:IF CN=0 THEN CC=5:AM=0:AF=0:BF=0:GOTO 400 ELSE IF CN<16 THENCOLOR=(5,2):
PLAY"o1l64cd"
390 RETURN
400 '
410 LOCATE 10,10:PRINT"BONUS END!!";:FOR I=0 TO 5000:NEXT
420 RY=RY+1:IF RY>11 THEN RY=11
430 LINE(0,0)-(29,21),CHR$(254),1,BF:FOR I=0 TO 4000:NEXT:COLOR=(5,5):COLOR=(1,1
):GOTO100
440 '
450 WIDTH40,25:LINE(0,22)-(29,22),CHR$(254),5:LINE(0,0)-(29,21),CHR$(254),1,BF
460 SYMBOL(484,10),"ｶﾗｽ ﾉ ﾘﾝｺﾞ",2,3,7:SYMBOL(486,11),"ｶﾗｽ ﾉ ﾘﾝｺﾞ",2,3,5
470 SYMBOL(496,48),"HIGH-SCORE",1,1,7:SYMBOL(496,80),"YOUR-SCORE",1,1,7
480 SYMBOL(497,48),"HIGH-SCORE",1,1,4:SYMBOL(497,80),"YOUR-SCORE",1,1,4
490 L$=STRING$(M,"♥"):SYMBOL(500,116),L$,2,1,6:SYMBOL(501,116),L$,2,1,3
500 SYMBOL(496,136),"┌──────────────┐",1,1,7:SYMBOL(497,136),"┌──────────────┐
",1,1,1
510 SYMBOL(496,144),"|              |",1,1,7:SYMBOL(497,144),"|              |
",1,1,1
520 SYMBOL(496,152),"|   Program    |",1,1,7:SYMBOL(497,152),"|   Program    |
",1,1,1
530 SYMBOL(496,160),"|     by W.M   |",1,1,7:SYMBOL(497,160),"|     by W.M   |
",1,1,1
540 SYMBOL(496,168),"|              |",1,1,7:SYMBOL(497,168),"|              |
",1,1,1
550 SYMBOL(496,176),"└──────────────┘",1,1,7:SYMBOL(497,176),"└──────────────┘
",1,1,1
560 IF H<SC THEN H=SC
570 H$=RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1):H$=STRING$(6-LEN(H$),"0")+H$:S$=RIGHT$(STR
$(SC),LEN(STR$(SC))-1):S$=STRING$(6-LEN(S$),"0")+S$:IF S>=10 THEN CC=2
580 COLOR7:LOCATE32,7:PRINTH$;:LOCATE32,11:PRINTS$;:RETURN
590 '
600 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),M%,OR:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,2):NEXT:PLAY "o5l8dafe+dc
o4bdcc":FOR I=0 TO 7000:NEXT:M=M-1:IF M<0 THEN 610 ELSE AM=0:AF=0:LINE(500+M*16,
100)-(500+M*16+17,107),PRESET,,BF:GOTO90
610 '
620 B$=INKEY$:SYMBOL(140,80),"GAME OVER",3,2,1:FOR I=0 TO 8000:IF INKEY$="" THEN
 NEXT
630 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOTO80
640 '
650 RESTORE 890:FOR I=0 TO 50:AX=RND(1)*29:AY=RND(1)*21:PUT@(AX*16,AY*8)-(AX*16+
15,AY*8+7),A%,PSET,INT(RND(1)*7)+1:NEXT:SYMBOL(10,10),"ｶﾗｽ ﾉ ﾘﾝｺﾞ",6,5,4:SYMBOL(
12,11),"ｶﾗｽ ﾉ ﾘﾝｺﾞ",6,5,2:INTERVAL ON:C=0:B=0:RX=0:GOSUB 670:B$=INKEY$
660 GOSUB 670:RX=(RX+4)MOD 448:GOSUB 670:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 9,20:PRINT
"HIT ANY KEY!";:IF INKEY$="" THEN 660 ELSE COLOR 7:INTERVAL OFF:RETURN
670 PUT@(RX,80)-(RX+31,95),D%,XOR,5:RETURN
680 '
690 RESTORE 750:FOR I=0 TO 7:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ B%(I):NEXT:FOR I=
0 TO 7:READ C%(I):NEXT:FOR I=0 TO 31:READ D%(I):NEXT:FOR I=0 TO 47:READ M%(I):NE
XT:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RETURN
700 '
710 READ P$:IF P$="end" THEN RESTORE 890:C=0:B=0:RETURN
720 IF P$="repeat-a"THENIF C THEN 710 ELSE C=1:PLAY"r8":RESTORE 900:RETURN
730 IF P$="repeat-b"THENIF B THEN 710 ELSE B=1:RESTORE 910:RETURN
740 PLAY P$:RETURN
750 '
760 DATA    32,    64, 16060, 31742, 32766, 16364,  4048,     0
770 DATA    32,    64,  1984,   928,  1536, 11264, 15872,     0
780 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0, 13876, 22859
790 DATA     0,     0,     7,- 8192,    63,- 4096,   254, 14576
800 DATA 32318, 15868,-  113,-  513, 32736,  1280, 32767,- 2624
810 DATA 16383,-15876,  4089,-32520,     1,- 4096,     7,-30720
820 DATA     8, 17408,    16,  8192,     0,     0,     0,     0
830 DATA-19661,-13108,- 2061,-12772,- 4081,-13300, 29495,- 4626
840 DATA 32279,- 1010,     1,-14332, 12291,-13108, 12291,-14196
850 DATA-32768,-16384,-14352,-12292,-15364,-15896, 18430, 26622
860 DATA 28150, 31206, 29686,  2040,  4092,   816,   816,  1904
870 DATA-32768,-16384,-16384,-15904,-15376,-15904, 17398, 26094
880 DATA  3094,  6150, 28678,     0,     0,   816,   816,     0
890 '
900 DATA o4l8cfer64e4,d4l4c.,e8fa,b-.a8g8,f.r64f8e,d8,c2,repeat-a
910 DATA l4dfg,l8d,e,e2,l4ab-,ab-ab-,a.g8r64g2,repeat-b
920 DATA o5c2,o4f5g6,a8l4,b-a,gfr64,l2f.,r4,end
```

■変数リスト
A……キー入力用
CN……ボーナス用カウント
B.C……音楽繰り返し用
P$……音楽用データ
CC……カラスとりんごの色
H$.S$……ハイスコア、スコア表示用
K$.KK$……背景用

■プログラムの説明
10〜60 REM文
70〜90 初期設定
100〜150 少女移動
160〜220 ビーム処理
230〜260 カラス出現
270〜320 りんごの落下
330〜350 りんごの破壊
360〜370 ボーナスSTART
380〜390 りんご表示(ボーナス)
400〜430 ボーナスEND
440〜550 画面作成
560〜580 スコア表示
590〜600 ゲームオーバー判定
610〜630 ゲームオーバー
640〜670 デモ
680〜690 キャラクタデータの読みこみ
700〜740 音楽演奏
750〜880 キャラクタデータ
890〜920 音楽データ

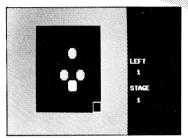
●FM-7系

〈いじわるピープル〉たしかに、クッキーにタバスコをふりかけてゆみちゃんに食べさせたのは、わたしです。でもそれは、ポシエッターズのエイキチ君やMOMOのリクエストにこたえただけなの……だいたい、ゆみちゃんの苦手なラー油やタバスコを携帯しているMOMOがいけないと思わない？MOMOとエイキチ君はゆみちゃんとゆーこの赤い糸で小指と小指が結ばれているような友情をこわそうとしているのよ。うん！　そうにちがいない!!（ゆーこ）

解けそうで解けない、微妙なおもしろさのパズルゲーム

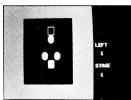
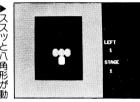
SPHERE

スフィア

FOR FM-7

▲最初のステージ。この面ができない人はあまりいないだろう。右下がカーソルだ

▶カーソルを動かし、まず2キーを押してからスペースキーを押す

▶スッと八角形が動いて他の2つとドッキング。で、1面あがり

まるで教育ＴＶの『中学理科』とかのタイトル画面みたいにしぶいけど、このパズルゲームは今回のポシェットではいちばんおもしろい。画面上の黄色い八角形が問題となるブロック。このブロックを縦でも横でも一列にならべるパズルなのだ。白いのは動かないジャマブロック。白い枠がテンキーで動くカーソルみたいなもの。これを、移動させたいブロックのとなりまでもってきて、移動させたい方向にテンキーを押してからスペースキーを押せば、そのブロックがスススッという感じで動いていく。ただしブロックはいったん動きはじめるとなにかにあたるまで止まらない。画面の外枠まで行くと消えちゃうので注意！　しかも右のＬＥＦＴのところに表示されている規定手数を超えるとはじめにもどってしまうのだ。全38ステージ、たっぷり楽しもう！

BY TPM.CO

小平高文化祭に出品したものです

半年前に作って小平高文化祭に出品したゲームです。デバッグに協力してくれたみんな、ありがとう。黒川先生、FM-7を使わしていただいてありがとうございました。

```
10 GOTO 570:'—— PUT SUB ——
20 PUT@A(C,D)-(C+31,D+15),C%,PSET:RETURN
30 PUT@A(C,D)-(C+31,D+15),D%,PSET:RETURN
40 LINE(C,D)-(C+31,D+15),PSET,0,BF:RETURN
50 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(510+I*2,Z),STR$(S),2,1,7:NEXT:RETURN
60 LINE(525,Z)-(570,Z+8),PSET,0,BF:RETURN
70 ' —— FIELD DATA READ ——
80 FOR U=0 TO 1:FOR Y=1 TO 6:READ A$:W=VAL("&H"+A$):B=128:FOR X=0 TO 7
90 C=(W AND B):F(X,Y,U)=(C<>0):B=B/2:NEXT:NEXT:NEXT:READ T:TM=T
100 X=7:Y=7:VX=0:VY=0:B1=0:B2=0:IF TM=0 THEN TM=T:GOTO 130
110 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:F1(X,Y,0)=F(X,Y,0):F1(X,Y,1)=F(X,Y,1)
120 NEXT:PLAY"C64D64":NEXT:GOSUB 540:X=7:Y=7:GOTO 150
130 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:F(X,Y,0)=F1(X,Y,0):F(X,Y,1)=F1(X,Y,1)
140 NEXT:PLAY"C64C#64":NEXT:GOSUB 540:X=7:Y=7
150 Z=96:S=TM:GOSUB 60:GOSUB 50:Z=138:S=M/2+1:GOSUB 60:GOSUB 50
160 ' —— LOOP ——
170 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN VX=B1:VY=B2:GOTO 200
180 VX=(K$="4")-(K$="6"):VY=(K$="8")-(K$="2"):IF VX=0 AND VY=0 THEN 240
190 B1=VX:B2=VY:E=X*32+128:F=Y*16+32:PLAY"G32E64D64C64"
200 LINE(E,F)-(E+31,F+15),PSET,0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY
210 X=X-(X=-1)+(X=8):Y=Y-(Y=-1)+(Y=8):R=(F(X,Y,0) OR F(X,Y,1))
220 IF K$=" " THEN X=X-VX:Y=Y-VY:IF R THEN 260
230 IF R THEN X=X-VX:Y=Y-VY
240 E=X*32+128:F=Y*16+32:LINE(E,F)-(E+31,F+15),PSET,7,B:GOTO 170
250 ' —— THROW ——
260 P=-(F(X+VX,Y+VY,1)=-1):C=(X+VX)*32+128:D=(Y+VY)*16+32
270 F(X+VX,Y+VY,P)=0:Q=C/32-4:R=D/16-2:G=Q+VX:H=R+VY
280 IF G>-1 AND G<8 AND H>-1 AND H<8 THEN 300
290 LINE(Q*32+128,R*16+32)-(Q*32+159,R*16+47),PSET,0,BF:GOTO 370
300 IF F(G,H,0) OR F(G,H,1) THEN F(Q,R,P)=-1:GOTO 370
310 FOR I=1 TO 4:V=C-(VX=-1)*16:W=D-(VY=-1)*8
320 IF VX<>0 THEN LINE(V,D)-(V+15,D+15),PSET,0,BF
330 IF VY<>0 THEN LINE(C,W)-(C+31,W+7),PSET,0,BF
```

〈SPHERE〉このゲーム、編集部にSPHERE旋風を吹きおこしちゃった。なーんて大げさなキャッチ・フレーズっぽかったが、これはいいぞ。何人かで囲んで見て、誰が一番最初に解くか？　ってかんじでやってるとはらはらしちゃっておもしろい。「あーこーゆーゲームは好きです。」とあが言ったのだから二重丸もん。これ解く方もたいへんだけど問題考える方が何十倍も苦労するんだろうね。いやーでも何が一番いいかってゆーと、この"SPHERE"っていう2色の多角形だなあーやっぱし。（少女ゆき）

22 ドアは開いた。最初のキーワードはやはり○みちゃんだった。ちなみに、○の中の文字は少女○きと共通。さてこの文字の番号は?→**6**へ

```
340 C=C+VX*8:D=D+VY*4
350 ON P+1 GOSUB 20,30:PLAY"B64","D64":FOR L=0 TO 150:NEXT:NEXT:GOTO 270
360 ' ─── JUDGE ───
370 IF P=0 THEN Z=96:S=TM-1:GOTO 440
380 C1=Q+(Q>0)+(Q>1):C2=Q-(Q<7)-(Q<6):C0=0:FOR I=C1 TO C2
390 C0=-C0*(F(I,R,1)=-1)-(F(I,R,1)=-1):IF C0=3 THEN I=99
400 NEXT:IF I=100 THEN 460
410 D1=R+(R>0)+(R>1):D2=R-(R<7)-(R<6):C0=0:FOR I=D1 TO D2
420 C0=-C0*(F(Q,I,1)=-1)-(F(Q,I,1)=-1):IF C0=3 THEN I=99
430 NEXT:Z=96:S=TM-1:IF I=100 THEN 460
440 TM=TM-1:GOSUB 60:GOSUB 50:IF TM=0THEN100ELSE170
450 ' ──── ARRANGE SCCESS ───
460 M=M+2:PLAY S1$+S1$+S1$+"G8",S2$+S2$+S2$+"E8":IF M<76 THEN 80
470 ' ─── 38 ACTS CLEAR ───
480 CLS:FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7:C=X*32+192:D=Y*16+32
490 ON INT(RND*2)+1 GOSUB 20,30:NEXT:NEXT
500 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(100+I*2,70),"THANK YOU FOR YOUR PLAYING",2,1,6:NEXT
510 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(130+I*2,165),"TPM.CORPORATION PRESENT",2,1,7:NEXT
520 PUT@(110,165)-(125,172),E%,PSET,7:PLAY"","C2D2G1E2E2":FORL=0TO4000:NEXT:END
530 ' ──── CRT DRAWING ────
540 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:C=X*32+128:D=Y*16+32
550 ON -F(X,Y,0)-F(X,Y,1)*2+1 GOSUB 40,20,30:NEXT:NEXT:RETURN
560 ' ─── FIRST ───
570 CLEAR 2000:DEFINTA-Z:DEFSNG W:DIM C(96),D(96),E(8),F(7,7,1),F1(7,7,1)
580 RESTORE 680:FOR I= 0 TO 31:GOSUB 660:C%(I)=W:NEXT:WIDTH40,25
590 RESTORE 720:FOR I=32 TO 63:GOSUB 660:D%(I)=W:NEXT:M=0:TM=1
600 RESTORE 760:FOR I= 0 TO  7:GOSUB 660:E%(I)=W:NEXT:RESTORE 780
610 CLS:FOR X=0 TO 490 STEP 2:LINE(X,0)-(X,199),PSET,4:NEXT
620 FORI=0 TO 1:SYMBOL(500+I*2,80),"LEFT",2,1,7:NEXT
630 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(500+I*2,120),"STAGE",2,1,7:NEXT
640 PLAY"O6T200L16V10","O5T200L16V10":S1$="CR16DR16ER16CR16DR16ER16CR16DR16"
650 S2$="ER16ER16CR16ER16ER16CR16ER16ER16":COLOR=(1,7):COLOR=(2,6):GOTO 80
660 READ A$:W=VAL("&H"+A$):W=W+(W>=&H7FFF)*65536!:RETURN
670 REM ──── DOM ────
680 DATA 0EEE,EEF0,3FBB,BBAC,EEEE,EEDB,FB6D,B6D5,FB6D,B6D5,FB6D
690 DATA B6D5,FB6D,B6D5,FB6D,B6D5,FB6D,B6D5,FB6D,B6D5,FB6D
700 DATA FB6D,B6D5,FB6D,B6D5,DB55,5555,3B55,5554,0F55,5550,0000
710 REM ──── GOL ────
720 DATA 00F7,7500,03DD,DD40,0FF7,76D0,3FDD,DDB4,DDDB,6EDB,F75B
730 DATA 6D55,DDDB,6D55,F75B,6D55,DDDB,6D55,F75B,6D55,DDDB,6D55
740 DATA F75B,6D55,3555,5554,0D55,5550,0355,5540,00D5,5500,0000
750 REM ──── TRADE MARK ────
760 DATA FFFF,C003,C003,FC3F,FC3F,FC3F,FC3F,FFFF
770 REM ──── FIELD DATA ────
780 DATA 00,00,00,00,08,00,00,08,00,14,00,00,1
790 DATA 00,00,50,00,00,00,00,10,02,10,00,00,2
800 DATA 10,00,00,20,00,00,00,10,00,02,10,00,2
810 DATA 00,10,02,20,22,00,00,00,00,18,08,00,3
820 DATA 00,00,00,00,14,00,00,00,08,04,10,00,3
830 DATA 10,00,02,00,28,00,00,00,20,28,00,00,2
840 DATA 08,04,22,10,08,00,00,10,08,04,00,00,2
850 DATA 00,42,00,20,04,00,00,10,28,00,00,3
860 DATA 00,10,04,24,00,02,00,00,08,00,08,10,3
870 DATA 00,10,00,14,00,22,00,00,04,28,00,00,6
880 DATA 00,00,12,00,10,00,00,00,00,04,28,00,5
890 DATA 00,02,00,20,0C,00,00,00,10,08,08,00,4
900 DATA 00,00,20,00,0C,20,04,00,02,08,00,00,5
910 DATA 00,04,00,20,02,10,00,00,00,18,08,00,5
920 DATA 10,04,00,04,00,08,00,08,14,00,00,00,5
930 DATA 00,18,00,20,08,00,00,00,24,00,10,00,5
940 DATA 00,08,00,04,20,00,00,00,10,20,08,00,4
950 DATA 00,10,04,00,14,00,04,08,00,08,00,00,4
960 DATA 00,14,00,00,30,00,00,00,00,28,04,00,3
970 DATA 00,30,02,00,20,04,04,08,00,08,00,00,4
980 DATA 00,00,00,02,12,00,00,00,08,10,20,00,3
990 DATA 00,04,00,08,02,10,00,10,00,44,00,00,5
1000 DATA 00,00,00,04,10,00,00,08,10,20,00,00,4
1010 DATA 04,24,00,00,00,20,00,00,10,08,04,00,5
1020 DATA 00,10,00,02,40,04,00,00,00,28,10,00,5
1030 DATA 00,08,00,00,14,20,00,00,38,00,00,00,5
1040 DATA 00,20,02,00,04,08,00,08,00,14,00,00,4
1050 DATA 00,04,04,20,08,00,00,10,10,10,00,00,4
1060 DATA 00,0C,00,0C,00,00,00,20,08,00,00,20,5
1070 DATA 00,20,10,00,10,00,00,04,02,04,00,00,5
1080 DATA 08,00,00,00,04,10,00,00,1C,00,00,00,5
1090 DATA 00,10,00,0A,08,00,00,00,08,20,00,10,4
1100 DATA 00,08,20,04,00,00,00,00,10,10,20,00,5
1110 DATA 02,00,00,04,02,20,08,10,08,00,00,08,00,5
1120 DATA 00,00,20,22,02,00,00,08,02,08,00,00,4
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,20,04,08,10,20,04,4
1140 DATA 00,00,02,00,08,00,00,00,28,00,20,00,5
1150 DATA 00,00,04,22,10,00,00,38,00,00,00,00,5
```

▲これが10面目。すごくむずかしいんだよ~

自作面大募集!

とにかくこのパズルは微妙にするどくて、おもしろい。だから、面がもっとあったら、もっともっと楽しめるのに……と思ったポシェット・テクポリでは、このパズルの自作面を募集する。ひとり何個でもいい、テープでも紙でもいい。じゃんじゃん送ってくれ。いい面がきたらもちろん大発表して賞金なんかもバンバンあげてしまいたい!! 送り先は、100ページのプログラム投稿と同じ。

●FM-7系

■変数リスト
C%……白ブロック
D%……黄ブロック
X,Y……白枠座標
VX,VY……白枠移動量
F(X,Y,0)……座標における画面状態(白)
F(X,Y,1)……座標における画面状態(黄)
TM……規定手数

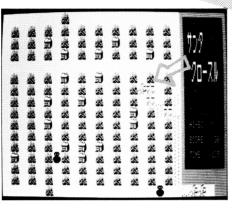
■プログラム説明
10 初期設定へ
20~60 PUTサブルーチン群
70~150 画面データ読みこみ
160~240 白枠移動
250~350 ブロック移動
360~440 3つ並んだか?
450~460 3つ並んだときのメロディ
470~520 全面クリアデモ
530~550 ブロック表示
560~570 初期設定
580~600 キャラクタデータ読みこみ
610~630 画面作成
640~650 音楽ルーチン、カラー設定
660 サブルーチン
670~760 キャラクタデータ
770~1150 画面データ

■参考
セガ・エンタープライゼス社「ペンゴ」

〈ボツ通知について〉テクノポリスでは、すでに発表済みだけど、4月1日から(エイプリルフールじゃありません)いよいよ、恐怖の「ボツ通知」をはじめることにしました。すでに、第1弾(1月投稿分)から第5弾(5月投稿分)までは発表を終えてます。このボツ通知には編集部で内部の資料として使っている、例の評価表の写しが付いていて、キミのプログラムがどのように評価されたかが、だいたいわかるようになっているのです。

クリスマスの夜、サンタはとっても苦労しました

サンタクロースル

FOR FM-7

▲1面目。クリスマスの夜、サンタにしのびよる黒いダルマ影が2つ……ってか

◀ようやくプレゼントを配り終え、突然出現した教会にサンタクロースは帰っていきます

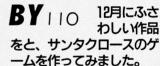
「かわいい♡　かわいい♡」と少女ゆきがキャピキャピと喜んだゲーム。もうすぐクリスマスだね、わくわく。

キミはサンタクロースのおじさんをテンキーで操作して子供たちのいる家にプレゼントを持っていくのが使命なのだ。もっとも、キミだってその子供かもしれないけど、作ったのはおじさんだもんね。

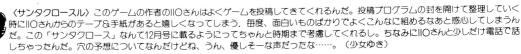
ところが、このやさしい正義のサンタクロースをジャマする悪者がいるんだ。その名もブラックユキダルマ。サンタさんがこいつに3回つかまるとゲームオーバーになってしまう。そのうえ、雪の道には見えない落とし穴めあってサンタさんがそこに落ちると5秒間動けなくなってしまう。でも、ブラックユキダルマはこの落とし穴の手前でよけているので、よく見ていれば位置が予測できるのでがんばって。

なんとか全部の家にプレゼントを配り終えると教会が出現。サンタさんをそこに入れると面クリアだ。面クリアのたびに制限時間が100秒伸びて、新しい面が出てくるよ。

▼面があがると落とし穴も増える。のんきなサンタクロースはまんまとはまってしまいました。苦労するなあ！

をと、サンタクロースのゲームを作ってみました。

8月の暑い日に真冬の雰囲気を出すのには苦労しました。ゲームとしての新しいアイデアはあまりありませんが、雪のうえのサンタの足跡やクリスマスツリーなどはなかなか夜の雰囲気があるでしょう。ところで9月にボツ通知がたくさんきて泣いていました。今日からまた気をとりなおしてがんばります。

■変数リスト

G(n)……画面座標
MO(n)……森のデータ
H1(n)……青い家のデータ
H2(n)……赤い家のデータ
TU(n)……ツリーのデータ
KY(n)……教会のデータ
XM(n)……クリアマークのデータ
S1(n)……サンタのデータ
S2(n)……サンタのデータ
S3(n)……サンタのデータ
S4(n)……サンタのデータ
A1(n)……足跡のデータ
A2(n)……足跡のデータ
DA(n)……ダルマのデータ
PX(n)……方向パラメータ
PY(n)……方向パラメータ
SC……スコア
HS……ハイスコア
R……画面ナンバー
T……残り時間
TM……持ち時間
HT……家の数
HC……家クリアカウント
F1……家クリアフラグ
F2……落とし穴フラグ
SX……サンタX座標
SY……サンタY座標
MC……サンタ消却座標
YX(n)……ユキダルマX座標
YY(n)……ユキダルマY座標
Y(n)……ユキダルマ進行方向
Q……ユキダルマナンバー
P……サンタ移動方向ルーチン
X……画面作成X座標
Y……画面作成Y座標

〈サンタクロースル〉このゲームの作者の110さんはよくゲームを投稿してきてくれるんだ。投稿プログラムの封を開けて整理していく時に110さんからのテープ&手紙があると嬉しくなってしまう。毎度、面白いものばかりでよくこんなに組めるなあと感心してしまうんだ。この「サンタクロース」なんて12月号に載るようにってちゃんと時期まで考慮してくれるし。ちなみに110さんと少しだけ電話で話しちゃったんだ。穴の予想についてなんだけどね、うん、優しそーな声だったな……。（少女ゆき）

YW(n)……画面作成座標
I……ループカウント
I$……メロディー

■プログラム説明
10〜 50 初期設定
60〜140 データリード
150〜230 タイトル
240〜280 初期値
290〜530 画面設定
540〜550 設定
560〜600 ユキダルマ移動処理
610〜810 サンタ移動処理
820〜860 ゲームオーバー処理
870〜890 サブルーチン
900〜1110 データ

■改造ポイント
穴に落ちて立てない時間……50行 INTERVAL5
家の増加……280行 HT=HT+5
時間の増加……280行 TM=TM+100
落とし穴の数……400行 HT 5

```
10 '***** 85/8/16 ***** ｻﾝﾀｸﾛｰｽﾙ ***** TAKASHI IIO *****
20 COLOR7,0:WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:RANDOMIZETIME:DEFINT A-Z:GOSUB890
30 DIM G(23,17),MO(53),H1(53),H2(53),TU(53),KY(53),XM(53),S1(53),S2(53),S3(53),S
4(53),A1(17),A2(17),DA(17)
40 DEF FNX1=SX*24-24:DEF FNY1=SY*12-12:DEF FNX2=SX*24-1:DEF FNY2=SY*12-1
50 ON INTERVALGOSUB880:INTERVAL5:PLAY"L8T250O6S0M60000","L8T250O3S0M60000"
60 FOR I=0TO53:READ MO(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ H1(I):NEXT
70 FOR I=0TO53:READ H2(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ TU(I):NEXT
80 FOR I=0TO53:READ KY(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ XM(I):NEXT
90 FOR I=0TO53:READ S1(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ S2(I):NEXT
100 FOR I=0TO53:READ S3(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ S4(I):NEXT
110 FOR I=0TO17:READ A1(I):NEXT:FOR I=0TO17:READ A2(I):NEXT
120 FOR I=0TO17:READ DA(I):NEXT:FOR I=0TO9:READ YW(I):NEXT
130 FOR I=1TO4:READ PX(I),PY(I):NEXT:G(23,16)=9
140 FOR X=0TO22:G(X,0)=9:G(X,17)=9:NEXT:FOR Y=0TO17:G(0,Y)=9:G(22,Y)=9:NEXT
150 FOR I=1TO8:READ I$:FOR P=1TO4:SYMBOL(20+I*60+PX(P),40+PY(P)),I$,7,7,1,,XOR
160 FOR X=0TO10:PSET(RND*639,RND*190,7):NEXT:NEXT:NEXT
170 PUT@A(250,120)-(273,131),H1,PSET:LOCATE40,15:PRINT"ﾌﾞﾙｰﾊｳｽ  10 ﾃﾝ"
180 PUT@A(250,136)-(273,147),H2,PSET:LOCATE40,17:PRINT"ﾚｯﾄﾞﾊｳｽ  20 ﾃﾝ"
190 PUT@A(250,152)-(273,163),TU,PSET:LOCATE40,19:PRINT"ｸﾘｽﾏｽﾂﾘｰ 30 ﾃﾝ"
200 LOCATE30,21:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ     TIME  X  10 ﾃﾝ":FOR I=0TO10000:NEXT:CLS
210 LINE(505,0)-(639,192),PSET,4,BF:LINE(515,5)-(629,162),PSET,0,BF
220 COLOR=(5,4):SYMBOL(525,20),"ｻﾝﾀ",2,3,5:SYMBOL(535,50),"ｸﾛｰｽﾙ",2,3,5
230 LOCATE66,14:PRINT"HI-SC":LOCATE66,16:PRINT"SCORE":LOCATE66,18:PRINT"TIME"
240 '***** ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ *****
250 R=0:SC=0:MC=0:T=50:HT=15:GOSUB870
260 I$="E8R8E16R16E16R16E3RE8R8E16R16E16R16E4RE16R8G8R8C4R8D8R16E1"
270 FOR X=504TO552STEP24:PUT@A(X,180)-(X+23,191),S1,PSET:NEXT
280 HT=HT+5:TM=T+100:HC=0:F1=0:R=R+1:IF R=4 THEN R=1
290 FOR Q=0TO1:YY(Q)=INT(RND*6)*3+1:Y(Q)=RND*1+2:NEXT:YX(0)=9:YX(1)=13
300 FOR X=1TO21:FOR Y=1TO16:G(X,Y)=0:NEXT:NEXT:IF RND>.5 THEN350
310 FOR Y=0TO9:FOR X=2TO20:G(X,YW(Y))=8:NEXT:NEXT
320 FOR Y=0TO8STEP2:X=RND*18+2:G(X,YW(Y))=0:G(X,YW(Y+1))=0:NEXT
330 FOR X=0TO1:Y=INT(RND*4)*2:G(1,YW(Y))=8:G(1,YW(Y+1))=8
340  Y=INT(RND*4)*2:G(21,YW(Y))=8:G(21,YW(Y+1))=8:NEXT:GOTO380
350 FOR Y=2TO15:FOR X=2TO20STEP2:G(X,Y)=8:NEXT:NEXT
360 X=INT(RND*8+1)*2:G(X,16)=8:G(X+2,1)=8
370 Y=RND*10+3:FOR X=1TO21:G(X,Y)=0:NEXT:IF RND>.7 THEN370
380 FOR I=1TO HT
390  X=RND*18+2:Y=RND*13+2:IF G(X,Y)<>8 THEN390 ELSE G(X,Y)=7:NEXT
400 FOR I=0TO HT/5
410  X=RND*20+1:Y=RND*15+1:IF G(X,Y)<>0 THEN410 ELSE G(X,Y)=6:NEXT
420 LINE(0,0)-(504,192),PSET,7,BF:PLAY I$,I$:PLAY"V15":GOSUB890
430 COLOR=(5,R):IF R=3 THEN COLOR=(7,1):COLOR=(4,7):COLOR=(5,4)
440 FOR X=1TO21:FOR Y=1TO16
450  IF G(X,Y)=7 THEN460 ELSE IF G(X,Y)=8 THEN500 ELSE510
460  ON R GOTO470,480,490
470   PUT@A(X*24-24,Y*12-12)-(X*24-1,Y*12-1),H1,PSET:GOTO510
480   PUT@A(X*24-24,Y*12-12)-(X*24-1,Y*12-1),H2,PSET:GOTO510
490   PUT@A(X*24-24,Y*12-12)-(X*24-1,Y*12-1),TU,PSET:GOTO510
500   PUT@A(X*24-24,Y*12-12)-(X*24-1,Y*12-1),MO,PSET
510 NEXT:NEXT:TIME$="00:00:00"
520 SX=22:SY=16:PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S1,PSET:PLAY"L12EFGEFGABL64"
530 F2=0:INTERVAL OFF:LINE(576-MC,180)-(600-MC,192),PSET,7,BF
540 '***** MAIN *****
550 COLOR=(3,6):LOCATE72,18:T=TM-TIME:PRINTUSING"#####";T:IF T=0 THEN830
560 Q=ABS(Q-1):IF G(YX(Q)+PX(Y(Q)),YY(Q)+PY(Y(Q)))>3 OR RND>.9 THEN570 ELSE580
570 Y(Q)=RND*3+1:GOTO610
580 LINE(YX(Q)*24-24,YY(Q)*12-12)-(YX(Q)*24-1,YY(Q)*12-1),PSET,7,BF
590 G(YX(Q),YY(Q))=0:YX(Q)=YX(Q)+PX(Y(Q)):YY(Q)=YY(Q)+PY(Y(Q)):G(YX(Q),YY(Q))=4
600 PUT@(YX(Q)*24-24,YY(Q)*12-12)-(YX(Q)*24-1,YY(Q)*12-1),DA,PSET,0
610 COLOR=(3,3):IF G(SX,SY)=4 THEN750
620 P=VAL(INKEY$):IF P MOD 2<>0 OR P=0 OR F2=1 THEN550 ELSE P=P/2
```


リスト次ページに続く

〈ボツ通知について〉担当はゆみちゃんです。ボツ通知は、受けとってから約3ヵ月から6ヵ月後ぐらいに発送することになってます。というのも、採用するかしないか判断するのにこれくらいかかってしまうからです。どんなにいいプログラムでも、受けとって採用決定するまでには2ヵ月くらいかかるので、あきらめず、待っていてください。新しい企画はこれだけじゃないんです。まだまだつづきます。えっ！ もったいぶらさずはやく言えって!! あわてない、あわてない。

クイズベンチャー ? 24 やっと入口についたが、ドアが開かない。何かキーワードを言えばいいようだ。キーワードは何だろう? かかってきなさい→**4**へ、想い出づくり→**22**へ

```
630 IF G(SX+PX(P),SY+PY(P))>7 THEN550 ELSE ON F1 GOTO680
640 LINE(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),PSET,7,BF
650 ON P GOTO670,660,660,670
660   PUT@(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),A1,PSET,0:GOTO690
670   PUT@(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),A2,PSET,0:GOTO690
680 PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),XM,PSET:F1=0
690 SX=SX+PX(P):SY=SY+PY(P):BEEP1:BEEP0
700 ON G(SX,SY) GOTO710,710,710,750,760,770,790
710 ON P GOTO720,720,730,740
720   PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S1,PSET:GOTO550
730   PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S2,PSET:GOTO550
740   PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S3,PSET:GOTO550
750   BEEP:MC=MC+24:IF MC=72 THEN830 ELSE520
760   PLAY"CDCDCD":FOR I=1TO T:SC=SC+10:GOSUB870:NEXT:GOTO280
770   F2=1:INTERVAL ON:G(SX,SY)=0
780   PLAY"E8F8E8F8":PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S4,PSET:GOTO550
790   F1=1:G(SX,SY)=9:SC=SC+R*10:GOSUB870:HC=HC+1:IF HC<>HT THEN710
800   X=RND*18+2:Y=RND*13+2:IF G(X,Y)<>8 THEN800 ELSE G(X,Y)=5
810   PLAY"C8D8E8F8G4":PUT@A(X*24-24,Y*12-12)-(X*24-1,Y*12-1),KY,PSET:GOTO710
820 '***** GAME OVER *****
830 SYMBOL(60,50),"GAME OVER",5,5,2:PLAY"L12EFGABEFGAB"
840 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE72,14:PRINTUSING"#####";HS
850 SYMBOL(150,150),"REPLAY Y/N",2,2,2:I$=INPUT$(1):IF I$="Y" OR I$="y" THEN250
860 IF I$="N" OR I$="n" THEN INTERVAL OFF:CONSOLE0,25,0,0:GOSUB890:END:ELSE850
870 LOCATE72,16:PRINTUSING"#####";SC:PLAY"E":RETURN
880 PLAY"GAGA":INTERVAL OFF:F2=0:PUT@A(FNX1,FNY1)-(FNX2,FNY2),S1,PSET:RETURN
890 FOR I=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:RETURN
900 '***** DATA *****
910 DATA-25,-2,911,-3967,2019,3,-13312,896,1,-32768,960,0,0,0,0,0,0,0,-25,-2,911
,-3967,2019,3,-13312,896,1,-32768,960,0,0,0,0,0,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-8193,-
25725,-653,6113,-15882,-4116,31487,3999,-3999,-14096,3584
920 DATA-1,-28673,-113,-1,-28673,-5,-1,-3585,-32,-1,-7951,7264,-4,24817,7264,-4,
25344,8,-1,-16,1023,-6176,29647,-8207,-24641,-8192,0,-16384,206,-7296
930 DATA-16381,-32562,-7296,-16381,-32000,8,-1,-28688,911,-6176,975,-8207,-24641
,-8192,0,-16384,206,-7296,-16381,-32562,-7296,-16381,-32000,28687
940 DATA-4,16383,-961,-4,15871,-8,-1,-3841,-32,-32768,190,-9792,-16679,-16256,44
8,-32768,24,4047,-4,16352,963,-12801,-3649,31168,32767,-32768,0,-1,-7937
950 DATA-32,-1,-7937,-32,-1793,-8168,4047,-4,16352,3,-12804,12735,31168,32767,-3
2768,0,-32768,190,-9792,-16679,-16256,449,-30976,1023,-1
960 DATA-1,-1,-6145,-37,-1,-26113,-194,-2,-7553,-776,16377,-3169,-4033,-12313,41
03,-25,-1,-6145,1048,2048,64,8192,516,8,-32768,8208,1,6,1088,0,192,256,0,17432,8
192,6144,0,0,6144,60,0,32256,255,1,-128,1017,-16377,-32,3903,-4065,-8,0,0,0
970 DATA-17,-1,-31745,-17,-1,-32257,-200,-2,27711,-16188,384,6,-16385,-3937,-319
20,-24389,-4096,14336,-17,-1,-31745,-17,-1,-32257,-200,-2,27711,-16188,384,6
980 DATA-16385,-3937,-31920,-24389,-4096,14336,-17,-1,-31745,-17,-1,-32257,-200,
-2,27711,-16188,384,6,-16385,-3937,-31920,-16453,-3841,-17409
990 DATA-49,-1,-30721,-253,-256,1,-32768,960,15,-4096,16160,12319,-32516,35,-161
27,-15915,3612,21864,-49,-1,-18433,-133,-256,30721,-16385,-1057,-17,-2049
1000 DATA-16401,-18465,-3,-2177,-3,-1,-1,-1,-49,-1,-18433,-133,-256,30721,-16385
,-1057,-17,-2049,-16596,14303,-32515,-3997,-16119,-15915,3612,21864
1010 DATA-32,16383,511,-259,-2,257,-511,32510,-770,-3848,7812,12688,7804,511,511
,-456,-8,31807,-1,-1,-1,-1,-1,28417,-1,32511,-258,-1,-257,-16,-2,2047,-1,-1
1020 DATA-1,-1,-32,16383,511,-259,-1,28417,-1,32511,-258,-3848,7812,12688,7804,5
11,511,-456,-8,31807
1030 DATA-1023,-7,255,-2304,-1,255,-32450,-132,-16897,30744,8035,2247,124,-1793,
511,-31208,16368,32643,-1,-1,-1,-1,-1,-5121,-32257,-132,-1,32767,-129,32767
1040 DATA-3841,-1,-1,-1,-1,-1,-1023,-7,255,-2049,-1,-5121,-32257,-132,-1,30744,8
035,2247,124,-1793,511,-31208,16368,32643
1050 DATA-128,32767,63,-116,32767,-16225,-1012,2032,16307,-8129,-31774,3847,-737
6,16382,2111,-962,8184,32527,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-52,16383,-16449,-65,-16385
1060 DATA-12417,-16,-1,-1,-1,-1,-1,-128,32767,63,-116,32767,-16225,-1012,2032,16
307,-8129,-31774,3847,-7376,16382,2111,-962,8184,32527
1070 DATA-8705,-4497,-3843,-19071,-21506,79,7936,-5105,248,-7235,-31808,-16125,-
32768,448,3,-2048,8191,-1,-8705,-4497,-3,-18945,-5121,-1,-1,-1,-9217,-1,-57,-61
1080 DATA-32257,-32320,3,-2048,8191,-1,-8705,-4497,-3843,-19071,-21506,79,8191,-
5105,-9224,-7169,-31801,-16125,-32768,448,3,-2048,8191,-1
1090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,3640,896,0,-16384,192,768,3,0,0,-1638
4,192,768,3,0,0,-16384,192,768,3,0
1100 DATA1023,-16369,-16,3900,-4089,-32,511,-32737,-8,32767,-385,-2,32767,-449,-
4,8191,-2045,-64
1110 DATA2,3,5,6,8,9,11,12,14,15,0,1,-1,0,1,0,0,-1,ｻ,ﾝ,ﾀ,ｸ,ﾛ,ｰ,ｽ,ﾙ
```

ポシェット告知板

〈エイキチ賞について〉ボツ通知とともにはじまるのが、「エイキチ賞」。もう少し、なんとかすれば、採用できるかも……という、ボツにするには惜しいプログラムに与えられる賞です。アイデアはおもしろいのに大きなバグあり！ とか、ゲームになっていないとか、長すぎる……などの理由で採用を見あわせている作品は結構多いのです。この賞を与えられた人には、MYパコカセットレーベル付きのテープをさしあげます。

ルービックキューブみたいに色変わりする

COLOR PANIC II

カラー　パニック

FOR MZ-700シリーズ／1500

Hu-BASIC
▶色をあわせて岩を落とすパズルゲーム

上にある岩を全部下に落とすゲーム。岩とストッパーの色が同じときだけ、下に落ちる。カーソルキーで左の矢印を上下に動かし、スペースキーで矢印の指す段が左下の＋－に応じてカラーコードを増やしたり減らしたりする。カーソルキーでストッパーを左右にずらすこともできる。左下の符号が－になっているときに岩が最下段に落ちるとダメージが増えるので注意。

■変数リスト

A(n)……岩のカラーコード
B(n)……ストッパーのカラーコード
C(n,m)……ストッパー移動用
D……矢印のY座標
E……ダメージ
H……ハイスコア
L……レベル
S……スコア
T……タイム

■プログラムの説明

10〜 60	初期設定
70〜 90	タイムと±符号キャラクタの処理
100〜150	ストッパーと矢印の処理
160〜190	岩の落下処理
200	ストッパー表示サブルーチン
210〜220	岩が下まで落ちたときの処理
230	ゲームオーバー
240	スコアなどの表示

```
10 DEFINTA-Z:DIMB(7,2),C(7,2):CONSOLE0,25,0,40:COLOR7,0:CLS:H=1000:PLAY7:SPEED0
20 A$(1)="■■ ■■ ■■■■■■■■ ■■■■ ■■ ":A$(3)="■■ ■■ ■■■■■■■■■■■■ ■■■■ ■■":B$="■■■■■■
■■■■■■":C$="┌─■■■■──┘":L=0:S=0:E=0
30 POKE&H977,&H5A:COLOR7,1:CLS:CONSOLE2,18,7,31:POKE&H977,0:COLOR,0:CLS:CONSOLE1
9,5,1,5:COLOR,2:CLS:CONSOLE0,25,0,40
40 FORI=0TO7:X(I)=I*4+7:Y(I)=2:A(I)=INT(RND*6)+1:V(I)=0:COLORA(I),0:LOCATEX(I),Y
(I):PRINTB$:NEXT
50 FORI=0TO2:FORJ=0TO7:B(J,I)=INT(RND*6)+1:COLOR7,B(J,I):LOCATEJ*4+7,I*5+5:PRINT
C$:NEXTJ,I
60 COLOR7,0:LOCATE3,5:PRINTSTRING$(6,"    ■■■■    ■■■■"):Q=1:D=0:T=101-L
70 GOSUB240:IF T<2 THEN 230
80 IF T MOD (70-L)/2=0 THEN Q=-Q:PLAY"D0#DE#EF#FG#GA2B3"
90 COLOR7,2:LOCATE1,19:PRINTA$(Q+2)
100 I$=INKEY$(0):IF I$="■" THEN FORI=0TO7:C(I,D)=B(I,D):NEXT:FORI=1TO7:B(I,D)=C(
I-1,D):NEXT:B(0,D)=C(7,D):GOSUB200
110 IF I$="■" THEN FORI=0TO7:C(I,D)=B(I,D):NEXT:FORI=0TO6:B(I,D)=C(I+1,D):NEXT:B
(7,D)=C(0,D):GOSUB200
120 IF I$=" " THEN FORI=0TO7:B(I,D)=B(I,D)+1*Q+(B(I,D)=6 AND Q=1)*6-(B(I,D)=1 AN
D Q=-1)*6:NEXT:GOSUB200
130 COLOR,0:LOCATE3,D*5+5:PRINT"    ■■■■    "
140 D=D+(I$="■"ANDD>0)-(I$="■"ANDD<2)
150 COLOR7,0:LOCATE3,D*5+5:PRINT"__■■■■■──■"
160 COLOR,0:FORI=0TO7:IF V(I)=1 THEN180
170 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"    ■■■■    ■■■■    ":Y(I)=Y(I)-(A(I)=B(I,Y(I)/5))*5:COLO
RA(I):LOCATEX(I),Y(I):PRINTB$
180 NEXT:FORI=0TO7:IF Y(I)=17 AND V(I)=0 THEN 210
190 NEXT:GOTO 70
200 FORI=0TO7:COLOR7,B(I,D):LOCATEI*4+7,D*5+5:PRINTC$:NEXT:BEEP:GOSUB240:RETURN
210 IF Q=1 THEN S=S+T:PLAY"+D0+#D+E+#E+A2+B3":ELSE E=E+T:PLAY"-D0-#D-E-#E-F-#F-A
2-B3":IF E>99 THEN GOSUB240:GOTO230
220 V(I)=1:V=0:FORJ=0TO7:V=V+V(J):NEXT:IF V=8 THEN L=L-(L<60)*10:PLAY"+F3+ER0+E3
+A6":GOSUB240:GOTO30:ELSE 190
230 COLOR,1:CONSOLE7,7,12,17:CLS:COLOR,2:CONSOLE8,5,13,15:CLS:COLOR1,7:LOCATE 16
,9:PRINT"GAME OVER":PLAY"-F6-#DR2-C8":LOCATE 14,11:PRINT"HIT ANY KEY!!";:I$=INKE
Y$(1):CONSOLE0,25,0,40:IF H<S THEN H=S:GOTO20:ELSE20
240 T=T-1:COLOR7,0:LOCATE 8,21:PRINTUSING"TIME ###      HI-SCORE #####";T;H:LOCAT
E8,23:PRINTUSING"SCORE ######    DAMEAGE ###%";S;E:RETURN
```

●MZ-700系

ポシェット告知板
〈エイキチ賞について〉エイキチ賞になったプログラムは、原則として、ボツです。ただし、その後バージョンアップによって採用圏内にはいったり、編集部がヒマで手直ししたり、といったラッキーなことがあれば、少しおくれて採用する可能性はあります。なお、エイキチ賞の発表は、テクノポリスのおじゃまポシェット、またはプログラムポシェットのポシェット告知板で発表し、その後、メッセージとともにMYパコカセットテープを発送します。

キャラクタ操作のユニークなパズルシリーズの決定版！

TOM! OKYON! III

トムオキョンスリー

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

BY 竹内 真

2カ月近くかけて作った最高自信作

たいてい制作期間は長くて1週間なんですが、このゲームは2カ月近くかかりました。ちなみに、36~38面は友人の高橋大将が作ってくれました。

■変数リスト

A(n,m)……各場所の状態
N(n,m),M(n,m)……各ブロックの座標
A$,B$,C$ / D$,E$ ……キャラクタ
M$……BGM
R……ラウンド数
S……スコア
CH……チャンスの残りの数
X1,Y1……TOM君の座標
X2,Y2……OKYON君の座標
X,Y……移動増減値
Q……つぶしたブロックの数

■プログラムの説明

行	内容
10~ 90	注釈文
100	初期設定1
110~150	ゲームスタート処理
160~300	面データ
310	注釈文
320	初期設定2
330~350	キー入力・ブロック移動判断
360~370	TOM・OKYONの消去と移動
380~400	特殊キー入力
410~420	TOM・OKYONの表示・BGM
430~460	ブロック移動のサブルーチン
470~580	面クリア処理
590~670	エディタモード
680~690	壁表示サブルーチン
700~840	タイトル
850~880	セレクトモード
890~910	パターン読みこみ
920~930	ゲームオーバー
940~960	パターンセーブ
970~990	パターンロード

RETURN

タイトル表示でSキーを押して、1：ゲーム、2：エディタモード、3：パターンを読む、4：データのどれかを選ぼう。まずは、1でゲームスタート。

反対方向に動くTOMくんとOKYONくんを動かして同色同士のブロックをぶつけ、6色とも消すのが目的。ギブアップはCRキー。チャンスが0になると、ゲームオーバー。スペースキーでまたセレクト画面にもどる。

ここでCRキーならコンティニュープレイだ。

途中でやめたいときは英数キーを押せばそのときの状態がテープにセーブされるわけだ。このデータはセレクトの4を押すことで、出てくる。

このエディタモードでは、カーソルキーで照準を動かして、照準と同じ色のブロックを置いてください。ただし計20個まで。失敗したらCRキー。

画面のエディットが終わったら、その状態をセーブするかどうかきいてくるので、Y（セーブする）かN（セーブしない）を選んでください。

このデータは、セレクトモードのとき、3を選べばロードでき、ラウンド0として遊べるのだ。

いろいろついて、ゲーム内容も一新、そしてなんといっても、50面までたっぷりパズルが楽しめちゃうのだ。

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●                            ●
30 '●      TOM! OKYON!  3        ●
40 '●     (COLOR PANIC  3)       ●
50 '●                            ●
60 '●  1985年  9月 19日 (木)   BY ﾀｹｳﾁ ﾏｺﾄ ●
70 '●                            ●
80 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 ' ▲▼▲▼▲▼  ｼｮｷｾｯﾃｲ ▼▲▼▲▼▲
100 DEFINTA-Z:DIMA(33,20),N(6,1),M(6,1):A$="┴┐[illegible]┐┴":B$="╳╳[illegible]╲╱":C$="┌─[illegible]─┘":D
$="  [illegible]  ":E$="┘ [illegible]┐┌":M$="CRGFGFGFCRGFGFGACRGAGAGB":GOTO 710
110 '▲▼▲▼▲▼ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ▼▲▼▲▼▲
120 FORI=1TO6:FORJ=0TO1:READN(I,J),M(I,J):NEXTJ,I:CONSOLE0,25,0,40:COLOR,0:CLS
130 COLOR7,0:R=R+1:LOCATE15,22:PRINT"ROUND="R:PLAY4,"R1"+M$+"+D2+C+E3"
140 COLOR6:LOCATE15,23:PRINT"CHANCE"CH:FORI=2TO20STEP2:FORJ=7TO33STEP2A(J,I)=0:N
EXTJ,I:GOSUB 690
150 FORI=1TO6:FORJ=0TO1:A(N(I,J),M(I,J))=I:COLOR0,I:LOCATE N(I,J),M(I,J):PRINTC$
:BEEP:NEXTJ,I
160 '▲▼▲▼▲▼  ﾃﾞｰﾀｰ   ▼▲▼▲▼▲
170 DATA13,10,15,4,25,14,25,10,23,2,23,14,9,6,19,12,9,14,13,14,[illegible],14,25,6,15,8,2
3,10,29,12,29,8,23,12,27,16,11,8,11,14,13,4,17,4,9,6,25,6,15,12,13,14,15,4,23,4,
11,6,25,6,15,16,23,16,15,8,23,6,9,10,25,10,17,14,25,14,11,14,21,14,9,16,21,16,19
,6,25,6,7,10,15
180 DATA 14,7,8,15,8,15,8,17,12,19,8,21,12,23,8,7,6,11,4,23,4,[illegible]1,10,19,14,7,10,1
5,14,15,12,17,12,13,4,17,4,25,6,13,14,7,8,25,14,13,6,19,14,7,10,27,10,15,8,17,10
,11,8,19,8,13,12,21,12,7,10,11,14,7,6,27,12,7,4,23,4,11,4,11,14,27,4,27,14,21,2,
21,12,11,10,21,6
190 DATA 15,14,25,8,13,6,17,10,15,10,19,10,15[illegible],15,2,9,6,13,10,13,4,13,14,19,6,
27,8,17,12,27,12,11,4,11,10,25,2,25,14,27,2,2[illegible]10,11,8,11,12,27,8,27,12,11,6,27,
6,13,6,17,10,21,6,21,14,17,6,11,14,9,8,25,8,19,2,19,14,9,12,21,10,11,10,27,8,11,
6,27,6,11,4,11
```

ポリェット告知板

〈第6回エイキチ賞の発表〉（7月受けとり分から）●本格プログラム部門——PC-8801『PAINT OUT』（北海道・柳田英俊）X1『THIEF』（愛知県・小山徳章）●ショートプログラム部門——MZ-2000『JET JET』（新潟県・堀沢栄）X1『狂ったダイヤモンド』（奈良県・立石裕之）MSX『FIERCE ATTACK』（茨城県・佐藤冒樹）PC-1350『The great swovd』（大阪府・緒方威一郎）PB-100『ICBM WAR』（宮城県・三浦晃一）

```
200 DATA 14,27,4,27,14,11,12,27,12,11,16,27,16,15,8,15,14,29,14,27,6,31,6,11,6,1
1,14,19,10,21,6,11,8,15,2,15,12,15,8,15,14,23,8,23,14,23,10,23,6,19,4,13,10,11,4
,23,12,9,12,9,2,19,10,27,14,19,8,19,16,27,4,11,6,11,2,11,10,13,12,7,12,7,8,25,8,
13,8,21,12,21,6
210 DATA 9,12,7,6,25,14,25,4,7,4,9,14,27,14,13,14,27,8,15,10,17,8,25,10,23,16,27
,16,27,6,15,14,21,6,13,6,21,12,11,12,11,6,13,12,21,12,15,12,19,12,13,6,21,6,15,6
,19,6,13,16,21,16,13,10,21,10,21,14,13,8,13,16,23,6,11,6,21,10,9,12,9,2,23,8,23,
16,17,12,7,8,15
220 DATA 14,21,10,13,10,19,10,15,8,15,12,15,4,21,4,23,12,21,8,23,14,23,8,13,10,1
9,10,15,10,17,10,15,6,17,6,15,14,19,14,17,14,17,18,19,6,13,6,11,12,13,10,15,8,17
,6,19,12,23,10,19,8,19,2,11,8,21,8,11,16,11,6,13,10,19,6,17,12,15,6,15,14,21,8,1
3,6,13,18,21,12
230 DATA 11,6,11,12,23,12,13,10,17,10,15,10,19,10,15,14,19,14,13,6,17,6,17,14,21
,14,15,6,19,6,17,2,11,12,7,12,19,6,19,14,31,8,13,6,19,2,21,2,27,6,13,14,29,2,15,
6,25,12,15,10,25,16,15,18,25,6,11,6,11,18,13,14,25,8,11,12,7,8,15,10,19,8,23,10,
19,12,25,8,21
240 DATA 12,13,8,17,12,15,6,23,6,15,14,23,14,9,4,27,14,11,6,25,12,13,8,23,10,13,
12,23,8,7,14,19,6,9,12,9,18,17,10,13,10,21,10,25,10,15,8,15,12,21,6,17,14,23,8,2
3,12,17,6,21,14,19,10,19,14,17,12,15,10,17,8,21,8,21,12,23,10,19,6,13,6,11,10,13
,14,19,10,15,10
250 DATA 17,10,17,14,17,8,21,8,19,8,19,2,15,8,21,10,11,12,15,12,19,6,13,8,13,6,1
9,8,13,10,19,12,13,12,19,10,17,14,17,2,15,4,15,14,11,8,13,10,11,12,15,8,15,12,21
,8,23,10,21,12,25,8,25,12,15,14,21,14,15,12,13,10,11,8,15,8,11,12,21,8,23,8,23,1
2,21,12,25,10
260 DATA 25,8,25,12,13,8,17,10,13,12,21,8,21,12,17,6,17,14,13,14,13,6,21,6,21,14
,15,2,15,6,23,14,25,6,25,14,15,12,23,6,25,8,13,8,11,8,21,14,11,16,21,16,25,6,25,
14,25,12,13,6,11,12,23,14,11,16,11,8,23,4,19,8,17,4,17,14,15,8,21,14,21,6,13,10,
13,6,27,14,13,8
270 DATA 27,8,9,6,9,14,11,16,19,16,17,6,17,10,19,6,19,10,15,6,15,10,15,8,15,12,1
5,14,21,14,17,14,19,14,15,10,19,10,17,12,19,14,21,12,21,8,17,8,23,10,19,6,19,18,
11,10,27,10,11,10,15,6,13,6,7,10,13,12,19,12,17,12,21,12,21,6,17,18,27,12,25,6,1
9,12,19,6,19,8
280 DATA 15,8,21,6,21,10,23,10,17,10,15,10,19,14,23,12,17,14,17,8,19,8,15,8,13,1
0,15,10,15,14,17,10,23,10,23,8,27,8,21,14,27,12,17,14,19,12,17,10,21,10,21,14,23
,12,15,12,21,16,13,16,25,16,17,16,19,8,15,10,19,8,19,12,23,10,13,12,25,8,13,8,25
,12,11,12,11,8
290 DATA 27,8,27,12,19,10,25,10,13,10,17,12,21,12,19,4,23,4,15,4,13,6,25,6,15,6,
23,6,15,10,19,8,23,10,19,12,25,6,13,6,13,14,25,14,19,14,19,6,13,10,25,10,17,8,15
,6,15,10,19,10,21,12,19,14,19,6,23,10,23,14,19,12,15,8,23,6,15,8,17,10,13,10,11,
12,15,12,19,12
300 DATA 23,12,21,10,25,10,27,8,23,8,19,8,13,10,19,6,17,12,13,14,17,6,7,10,25,6,
13,8,23,14,13,6,23,6,27,12:'
    ―――DATA ガ ナガクテ ド-モ スイマセン―――
310 '▲▼▲▼▲▼ メイン ル-チン ▼▲▼▲▼▲
320 X1=7:X2=31:Y1=18:Y2=2:Q=0:P=1:COLOR7
330 I$=INKEY$(0):X=(I$="■"AND X1>7)*2-(I$="■"AND X1<31)*2:Y=(I$="■"ANDY1>2)*2-(I
$="■"AND Y1<18)*2
340 IF A(X1+X,Y1+Y)<>0 AND SCRN$(X1+X*2,Y1+Y*2,1)=" " AND X1>7 AND X1<31 AND Y1>
2 AND Y1<18 THEN C=X1+X:D=Y1+Y:F=X:G=Y:GOSUB 440
350 IF A(X2-X,Y2-Y)<>0 AND SCRN$(X2-X*2,Y2-Y*2,1)=" " AND X2>7 AND X2<31 AND Y2>
2 AND Y2<18 THEN C=X2-X:D=Y2-Y:F=-X:G=-Y:GOSUB 440
360 COLOR,0:LOCATEX1,Y1:PRINTD$:LOCATEX2,Y2:PRINTD$
370 IF SCRN$(X1+X,Y1+Y,1)=" " AND SCRN$(X2-X,Y2-Y,1)=" " THEN X1=X1+X:Y1=Y1+Y:X2
=X2-X:Y2=Y2-Y
380 IF ASC(I$)=21 THEN 950
390 IF ASC(I$)=13 THEN CH=CH-1:S=S-10:IF CH>0 THEN PLAY4,"+B0+A+G+F+E+D+CBAGFEDC
-B-A-G-F-E-D-C":GOTO140:ELSE PLAY4,"G3R0G3R0GRG3R0#A3R0ARA3R0GRG3R0#FRG6"::GOTO9
30
400 IF I$="S" THEN FOR I=50 TO 0 STEP -1:FOR J=150 TO 0 STEP -50:POKE&HC7C,J,I:C
ALL&HC25:NEXT J,I:BEEP0:GOTO 860
410 COLOR7:LOCATEX1,Y1:PRINTB$:COLOR4:LOCATEX2,Y2:PRINTB$
420 PLAY7,"+"+MID$(M$,P,1)+"0":P=P+1+(P=24)*23:GOTO330
430 '▲▼▲▼▲▼ブロック イドウ▼▲▼▲▼▲
440 E=A(C,D):A(C,D)=0:REPEAT:COLOR,0:LOCATEC,D:PRINTD$:C=C+F:D=D+G:COLOR0,E:LOCA
TEC,D:PRINTC$:BEEP1:BEEP0:FORI=0TO10:NEXT:UNTILSCRN$(C+F,D+G,1)<>" ":A(C,D)=E:X=
0:Y=0
450 IF A(C+F,D+G)=E THEN FORI=10TO0STEP-1:FORJ=255TO0STEP-64:POKE&HC7C,J,I:CALL&
HC25:NEXTJ,I:BEEP0:COLOR,0:LOCATEC,D:PRINTD$:LOCATEC+F,D+G:PRINTD$:A(C,D)=0:A(C+
F,D+G)=0:Q=Q+1
460 IF Q<6 THEN RETURN
470 '▲▼▲▼▲▼ メン クリア ▼▲▼▲▼▲
480 IF R<50 THEN FORK=7TO0STEP-1:J=2:COLOR,K:FORI=10TO0STEP-1:CONSOLEI,J,I+5,J+8
:CLS:CLS:J=J+2:POKE&HC7C,J,I:CALL&HC25:NEXTI,K:BEEP0:GOTO 120
```

●MZ-700系

リスト次ページに続く

ポシェット告知板

〈第6回エイキチ賞の発表〉●1画面プログラム部門――MSX（北海道・佐々木友昭）●ハーフプログラム部門――X1『べんとうやさんに命をかける少年』（神奈川県・佐々木利文）――以上9本でした。それぞれのプログラムにはコメントがついていますがそれはテクノポリス11月号を見てね。エイキチ賞を受賞されたみなさま、おめでとうございます。バージョンアップ版あるいは、新しいプログラムを送ってね。みんながんばって投稿してね。楽しみにしてまーす。

「犯人はあなたよ、ボス。家出する私に『まあカレーでも食べていけよ。からくないから』ってカレーをすすめたでしょ。バグ入りであとでものすごくビリビリするじゃない。ガレージでひっくりかえちゃったわ」→40へ

```
490 '▲▼▲▼▲▼ゼンメン クリア ▼▲▼▲▼▲
500 POKE&H977,&H47:FORI=0TO7:COLORI,0:CONSOLEI,25-I*2,I,40-I*2:CLS:NEXT:POKE&H97
7,0:COLOR2,7:CLS
510 PRINT" VERY":COLOR0
520 PRINT"                 "
530 PRINT"                 "
540 PRINT"                 "
550 PRINT"                 "
560 PRINT"                 "
570 PLAY4,"+E2R0+E2R0+E2R0+G7R4+F3R0+G3R0+F3R0+E7"
580 COLOR1:LOCATE 25,17:PRINT"BYE!":PAUSE5:COLOR2:LOCATE 15,17:PRINT"SCORE"S:
CONSOLE 0,25,0,40:COLOR7,0:END
590 '▲▼▲▼▲▼パターン サクセイ▼▲▼▲▼▲
600 COLOR,0:CLS:GOSUB 690
610 COLOR7:LOCATE 7,18:PRINTB$:COLOR4:LOCATE 31,2:PRINTB$:FOR I=1 TO 6:FOR J=0 T
O 1:X=7:Y=2
620 REPEAT:COLOR,0:LOCATEX,Y:PRINTD$:I$=INKEY$(0):X1=(I$=""AND SCRN$(X-2,Y,1)="
")*2-(I$=""AND SCRN$(X+2,Y,1)=" ")*2:Y1=(I$=""AND SCRN$(X,Y-2,1)=" ")*2-(I$="
"AND SCRN$(X,Y+2,1)=" ")*2:X=X+X1:Y=Y+Y1:COLORI
630 IF I$=CHR$(13) THEN CONSOLE2,18,7,26:COLOR,0:CLS:CONSOLE0,25,0,40:GOTO610
640 LOCATEX,Y:PRINTE$:UNTILI$=" " AND X+Y<>9 AND X+Y<>49:N(I,J)=X:M(I,J)=Y:COLOR
0,I:LOCATEX,Y:PRINTC$:BEEP:NEXTJ,I
650 COLOR2,7:LOCATE 12,22:PRINT"SAVE シマスカ(Y/N)":REPEAT:I$=INKEY$:UNTILI$<>"":IF
I$="N" THEN R=-1:COLOR,0:CLS:GOTO 130:ELSE IF I$="Y" ELSE 650
660 COLOR7,0:CLS:LOCATE 2,12:PRINT"カセット ヲ イレテ RECORD ト PLAY ヲ オシテ クダサイ":OPEN"O"
,1,"パターン データー":CLS
670 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1:PRINT# 1,N(I,J);M(I,J):NEXTJ,I:R=-1:CLOSE:GOTO130
680 '▲▼▲▼▲▼ カベ ヒョウジ▼▲▼▲▼▲
690 COLOR 7,2:FOR I=0 TO 20 STEP 20:LOCATE 5,I:PRINT STRING$(15,A$+""):NEXT:FOR
 I=5 TO 34 STEP 28:LOCATE I,2:PRINT STRING$(9,A$+""):NEXT:CONSOLE2,18,7,26:CO
LOR,0:CLS:CONSOLE0,25,0,40:RETURN
700 '▲▼▲▼▲▼    タイトル    ▼▲▼▲▼▲
710 CONSOLE0,25,0,40:COLOR,1:CLS:COLOR4,7:CONSOLE5,15,5,30:CLS
720 PRINT"   ___________"
730 PRINT"
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"                 ."
770 PRINT"        ___"
780 PRINT"                      ____"
790 PRINT"
800 PRINT"
810 PRINT"                 .
820 PRINT"
830 PLAY5,"+G1R+E+C+E+F+GR3+G1R+E+C+E+F+GR3+G1R+E+C+E+F","+GR+E+C+E+F","+GR+E+C+
E+F+G5"
840 COLOR2:PRINTSPC(5)"HIT [S] KEY!":PRINT""CHR$(10):REPEAT:UNTILINKEY$="S"
:FORI=0TO13:COLOR,0:LOCATE34,19:PRINT:NEXT
850 '▲▼▲▼▲▼ セレクト モード▼▲▼▲▼▲
860 COLOR7,0:CLS:LOCATE 10,7:PRINT"1...ゲーム ヲ スル":LOCATE 10,9:PRINT"2...パターン ヲ
ツクル":LOCATE 10,11:PRINT"3...パターン ヲ ヨミコム":LOCATE 10,13:PRINT"4...データー ヲ ヨミコム"
870 COLOR2,7:LOCATE 13,15:PRINT"HIT 1-3 KEY!":REPEAT:I$=INKEY$:UNTILI$="1" O
R I$="2" OR I$="3" OR I$="4":CONSOLE0,25,0,40:RESTORE:R=0:CH=5:S=5000
880 ON VAL(I$) GOTO 120,600,900,980
890 '▲▼▲▼▲▼パターン ヨミコミ▼▲▼▲▼▲
900 COLOR7,0:CLS:LOCATE 4,12:PRINT"カセット ヲ イレテ PLAY ヲ オシテクダサイ":OPEN "I",1,"パターン
データー":CLS
910 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1:INPUT# 1,N(I,J),M(I,J):NEXTJ,I:CLOSE:R=-1:GOTO130
920 '▲▼▲▼▲▼ゲーム オーバー▼▲▼▲▼▲
930 COLOR0,7:CONSOLE9,5,14,11:CLS:LOCATE15,11:PRINT"GAME OVER";:I$=INKEY$(1)CONS
OLE0,25,0,40:IF I$=" " THEN S=1000:GOTO 860 ELSE IF I$=CHR$(13) THEN CONSOLE0,25
,0,40:COLOR7,0:CLS:LOCATE15,22:PRINT"ROUND="R:PLAY4,"R1"+M$+"+D2+C+E3":CH=5:GOTO
140:ELSE 930
940 '▲▼▲▼▲▼データー セーブ▼▲▼▲▼▲
950 COLOR7,0:CLS:LOCATE 2,12:PRINT"カセット ヲ イレテ RECORD ト PLAY ヲ オシテ クダサイ":OPEN"O"
,1,"クリア データー":CLS
960 PRINT# 1,R,S,CH:CLOSE:BEEP:END
970 '▲▼▲▼▲▼データー ロード▼▲▼▲▼▲
980 COLOR7,0:CLS:LOCATE 4,12:PRINT"カセット ヲ イレテ PLAY ヲ オシテ クダサイ":OPEN"I",1,"クリア デ
ーター":CLS
990 INPUT# 1,R,S,CH:RESTORE:R=R-1:FOR I=1 TO R:FOR J=1 TO 12:READII,JJ:NEXTJ,I:G
OTO 120
```

▶ただ動かすだけでもちょっとした苦労

◀でも、うまく同じ色のブロック同志をぶつけて消したときはすごく快感

ポシェット告知板

〈第7回エイキチ賞の発表〉(8月受けとり分から)●本格プログラム部門――MZ-2000『競馬ゲーム』(福岡県・中原幸男)FM-7『アーモソルジャー』(愛知県・鳥居智洋)M5『JOVE』(長野県・高橋司)X1『モンスターワールド』(福岡県・石橋隆)M5『The way of Kunfu』(鹿児島県・大崎勇)●ショートプログラム部門――FM-7『ベースボール』(静岡県・飯尾隆)●ハーフプログラム部門――PC-1251『The Helicopter』(愛知県・伊藤英樹)

雷と避雷針とバルーンのこわいゲーム

THUNDER BALLOON

サンダーバルーン

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

BY ホーセン

いやーのるなんて思わなかった

ボツだ！　とあきらめていました。これはいつか思いついてサササッと作りあげてしまったプログラムなんですけど……。いっしょに送ったほうが自信作だったのに！

下のほうで一定方向に動いているのは「避雷針もどき」、スペースキーを押すと雲の真中から、この避雷針もどきまで雷が走るのだ。画面なかほどをフラついているバルーンを、この雷撃で割ってしまうというゲームなのだ。ある程度割ると面クリア。あることをするといきなり隠れキャラが出現。一瞬で消える。その位置に雷を落とすと……？　というわけで、60秒たつとゲームオーバーになるこわ～いゲームです。

▲地面のしぶい突起がいわゆる「避雷針もどき」です

■変数リスト

B$……バルーンのキャラクタ
C$……消去用
D$……避雷針もどきのキャラクタ
S……スコア
R……ラウンド
X0……雲の真ん中
X1……避雷針もどきのX座標
X2……避雷針もどきの動いたあとのX座標
X3……かくれキャラクタのX座標
X(n),Y(n)……バルーンの座標
Z(n)……バルーンの進行方向
P……避雷針もどきの進行方向
O……つぶすバルーンの量
XX……雷のX座標
G……1回の雷でつぶしたバルーンの量

■プログラムの説明

100～270　初期設定
280～310　避雷針もどきの処理
320～380　バルーンの処理
390～510　雷の処理
520～540　ラウンドクリアの処理
550～600　ゲームオーバーの処理

```
100 '  ■■ INIT ■■■■■■■■
110 DIM X(4),Y(4),Z(4)
120 B$="
130 C$="
140 D$="
150 S=0:R=1
160 COLOR 7,0:CLS
170 LOCATE 10,12:PRINT "PLAYER READY!!!"
180 PLAY7,"E4GRCERGRCGCCERCCR4FCFCRDGEGRGCGGCCFE"
190 PAUSE 10:   COLOR7,0:CLS
200 PRINT"              SCORE:"
210 PRINT"
220 PRINT"
230 PRINT"
240 X0=20:X1=1:P=1
250 FOR I=1 TO 2:X(I)=(I MOD 2)*32+3:Y(I)=I*7:Z(I)=((I-1) MOD 2)*2-1:NEXT
260 LOCATE 17,0:PRINTUSING"#####";S
270 O=10+R*5:TIME$="00:00:00":P=1
280 '  ■■ MAIN ■■■■■■■■
290 Q=P:A$=INKEY$:X2=X1+P:IF X2>38 OR X2<1 THEN P=-P
300 X1=X1+P:LOCATE X1-1,22:COLOR 7:PRINT D$;
310 IF A$=" " THEN 400
320 FOR I=1 TO 2:X=X(I):Y=Y(I):Z=Z(I)
330 IF X+Z<0 OR X+Z=38 THEN LOCATE X,Y:PRINT C$;:X=37-X ELSE IF X+Z>5 AND X+Z<35
 AND RND<.1 THEN Z=-Z
340 LOCATE  X,Y:PRINT C$;:X=X+Z:LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT B$;
350 Y(I)=Y:X(I)=X:Z=Z(I):NEXT
360 LOCATE 17,0:COLOR7:PRINTUSING"#####";S
370 IF TIME$>"00:01:00" THEN 560
380 GOTO 290
390 '  ■■ THUNDER ■■■■■■■■
400 A!=(X1-X0)/18:XX=20
410 FOR I=4 TO 21:LOCATE XX,I:COLOR 6:PRINT"■";:XX=XX+A!:POKE &HC7D,I-4:CALL &HC
25: NEXT:BEEP0
420 E$=SCRN$(X3,11,3)+SCRN$(X3,12,3):E=0:E=INSTR(E$,"■"):IF E>1 AND Z3=1 THEN S=
S+1000:Z3=0:PLAY7,"-C3+C-C+C-C+C":O=O-5
430 G=0:FOR I=1 TO 2:X=X(I):Y=Y(I)
440 E$=SCRN$(X,Y,3)+SCRN$(X,Y+1,3)+SCRN$(X+1,Y+2,1):E=0
450 E=INSTR(E$,"■"):IF E=0 THEN 480
460 LOCATE X,Y:COLOR2:PRINT"          ";:PLAY7,"-CO-A-#D-D-F-#C"
470 X(I)=(I MOD 2)*32+3 :Z(I)=((I-1) MOD 2)*2-1:O=O-1:S=S+100:PRINT"     ";C$;:G
=G+1
480 NEXT:IF G=2 THEN X3=INT(RND*20)+10:COLOR4:LOCATE X3,11:PRINT"      ";:PA
USE 5:LOCATE X3,11:PRINT"      ":Z3=1:PLAY 7,"EOGEG"
490 IF O=<0 THEN 530
500 XX=20:FOR I=4 TO 21:LOCATE XX,I:PRINT " ";:XX=XX+A!:NEXT
510 GOTO 320
520 '  ■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■
530 PLAY3,"EGEGEGEEDBRBEBGBBDGBDGBFG"
540 R=R+1:PAUSE 10:GOTO 190
550 '  ■■ GAME OVER ■■■■■■■■
560 LOCATE 10,10:FOR I=1 TO 9:COLOR7:PRINT MID$("GAME OVER",I,1)+" ";:BEEP1:BEEP
0:NEXT
570 PLAY3,"-BGGFDRRCQFDCDCRDFCRCFCFF"
580 LOCATE 15,13:COLOR7,1:PRINT"PLEASE RETURN KEY":COLOR7,0
590 IF INKEY$=CHR$(13)THEN 140
600 GOTO 590
```

●MZ-700※

ポシェット告知板　〈第7回エイキチ賞の発表〉●ワビサビプログラム部門――MSX『COLOR』（福島県・武藤徹）●1画面プログラム部門――M5『POPY'S COPYⅡ』（東京都・島野嘉治）――以上が12月号で発表したエイキチ賞受賞のみなさまです。おめでとうございま～す。とりあえず、これで年内の発表はおしまいです。また来年、お会いしましょう。みんなも冬休みのうちにものすご～いプログラムを作って送ってね。楽しみにしてまあ～す。

剣も盾もないOHA王子が悪魔にとらわれた姫を救いに

MAQUA

マクア

FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G

㋢国の王子であるOHAは幼少のころ、森のなかで石のようなものをひろい、宝物のように大切に保管していた。じつはこの石こそGALBAOという悪魔の卵だったのである！ 13年後、卵は悪魔になり、㋢国は滅ぼされ、王女のMAQUAは連れ去られてしまった。ただひとりの生き残りOHA王子は、単身、MAQUAのとらわれている悪魔の館へ乗りこんでいったのであった――。

目的は、悪魔GALBAOを倒して、MAQUAを助け出すこと。画面に表示されるのは一部屋だけ。左下には敵の名前とレベル、右下には自分（OHA）のパワーが表示される。ところで、OHAは緑色のパンプネコみたいなやつでカーソルキーで上下左右にコントロール。ちなみに、スタート時点では剣すら持っていないので、まず、剣を探すことから始めたほうがいい。持つことのできる武器は、剣と盾だけ。剣は[1]キー、盾は[2]キーで操作することになる。ただし、剣は敵にふれているときは使えず、盾は30回までしか敵のビームをよけられない。さあ、とにかくロールプレイング!!

ゲーム途中で[よ]キーを押すとデータをRAMにセーブできるかしこい機能付き。パワーがなくなるとゲームオーバーで、リプレイは自動的にできる。

BY ㋢

生まれてはじめてのできごと！

1回目の投稿で採用！生まれてはじめてのできごとに感動しました。さて、題名なんですが、意味は反対から読めばわかるでしょう。㋢というのもデビルマンのデから取ったものなんです。

注意

このプログラムは、2本にわかれています。セーブ方法は、リスト1、リスト2の順にしてください。なお、ロードは、リスト1ロード後RUNを実行すると、自動的にリスト2をテープからロードします。

宝の効果

NAME	殺す敵	効果
ハート(小)	SLIME	パワー5アップ
ドクロ(小)	SLUG	パワー5ダウン
	GOBLIN	
盾	SKELET	盾が30回使用可能
指輪	WING	メモリ20アップ
㋢	EYEMAN	ダメージ3倍
石	WISP	ダメージ2倍
くすり	KENUMA	パワー30アップ
ドクロ(大)	SPECT	パワー60アップ
水晶	KOSUIN	ある所の出口が現れる
十字架	SILVY	特定の壁を通過できる
ハート(大)	KADEOKA	ダメージが1/2になる
剣	AQUA	剣のパワー1アップ

●リスト1

```
10! *DATA が おおいけど がんばって !!*
20!
30 print "■■■":console 0:mag 2
40 print cursor(10,10);"ちょっと まって !!":gosub 730:chain
50 data 090b0f0f0f2f2733,e8df050e1f0e1e1e,90d0f0f0f0f4e4cc,1
7fba070f8780000
60 data 090b0f0f0f2f2733,e8df050e1f1e0000,90d0f0f0f0f4e4cc,1
7fba070f8707878
70 data 04050b0f0f0f2126,170e0e0f3f3c3800,00c0e0f0d0d0f070,8
4f676e0e0f07020
80 data 04050b0f0f0f2126,170e0e0f07030303,00c0e0f0d0d0f070,8
4f676e0800080c0
90 data 090b0f0f0d2d2733,e8df050e1f0e1e1e,90d0f0f0b0b4e4cc,1
7fba070f8780000
100 data 090b0f0f0d2d2733,e8df050e1f1e0000,90d0f0f0b0b4e4cc,
17fba070f8707878
110 data 0003070f0b0b0f0e,216f6e07070f0e04,20a0d0f0f0f08464,
e87070f0fc7c1c00
120 data 0003070f0b0b0f0e,216f6e0701000103,20a0d0f0f0f08464,
e87070f0e0c0c0c0
130 data 00786ccfffff7f3f,3f1f070000000000,0000004daf7ffff,
ffe7800000000000
140 data 00000302b5fffff,7f0e000000000000,001e3ecf9ffffefc,
fc00000000000000
150 data 0038587402020103,050a0f0f07050201,306878304080 60f0,
50b1f2e2c2a63efc
160 data 000003868 75060f,0a0d0f0703070603,0000187cb41880c0,
a074f2f1a163fefc
170 data 8ca5e7a6e3a3e3a1,273f3a232323270f,98d0f0b0e0e0e0c0,
f87cafe370780000
180 data 8ca5e7a6e3a3e3a1,273f3a23272f2000,98d0f0b0e0e0e0c0,
fc7fa3e060607078
190 data 474f4f4d4d4741af,f1c701030f0a0000,e0f0f0b0b0ee8ded,
9de98dcde7207050
200 data 474f4f4d4d4741af,f1c7010307040e0a,e0f0f0b0b0ee8ded,
9de98dcdf7500000
```

〈MAQUA〉10×10の100部屋あるんだってね。たいへんだあ、こりゃ……。数学（算数）なんて、このごろやってないのでくく（九九算）がなつかしくおもっちゃった。あたしがくくを覚えたのは、確か小学1年ごろで、ソロバン塾に通っていたのでなんとなーく覚えさせられたみたい。だから小学生のころは計算がはやくて、算数は大好きだったんだけど、これが数学となってからはてんでダメで、教科書見るのもイヤになっちゃったんだ。微分、積分なんて見たら、とりはだたっちゃうよ。

```
210 data 1c3060f0f8fcfeed,e9c0c08040000000,380c060f1f3f7fb7,
9703030102000000
220 data 000000183c7ef9f9,f8f07838181e0000,000000183c7e9f9f,
1f0f1e1c18780000
230 data 0020432c11211108,070c18041c140000,0004c23488848810,
e030180c18201e0a
240 data 0080432f1f21110f,070c183018047850,0001c2f4f88488f0,
e030182038280000
250 data 00110327 0e1dba74,34120d2603114001,4084c068a2d86c2e,
2f5dd87260c48200
260 data 2248034f3e3d3a34,14925d1c1f9c2280,0002fdfc7d3c4828,
3a5cbc7cfe061244
270 data 040e360e1c048241,231509140102020e,447c546830224585,
e75d4586e01c0000
280 data 223e2a168c442229,1f12020107380000,20706c7038204183,
e59d8b0a8c404070
290 data 898bcee4f4fafdfe,fffefee4cc9e3e7f,91d173272f5fbf7f,
ff7f7f2733793cfe
300 data 090b0e85c5f2fdfe,fffefef4ecdebe7f,90d070a1a3afbf7f,
ff7f7f2f377b7dfe
310 data 84c8c4c2e1f3beb6,159aefd7b9befbed,211323 4387cf7d6d,
a859f7eb9d7ddfb7
320 data 42e4e2e2f1b3be16,5590ead6b9befbfd,42274747 8fcd7d68,
aa09576b9d7ddfbf
330 data 0606371754747777,3517151f1f03071f,303076f49597f777,
567454fcfcf87e00
340 data 0606076724646765,6775373f1f0f3f00,303070f39293f353,
735776fefce0707c
350 data 3e787c7e7f6fe1f1,dfdf6f6a2820253f,7c1e3e7efefe6878f,
fbfbf696140454fc
360 data 78e0f0f8ffefe1f1,dfdf6f6f3a353f00,1e070f1ffff7878f,
fbfaf6f4ac5cfc00
370 data 0000000303020203,0000181800000000,000000e0e0a0a0e0,
80000c0c00000000
380 data 0000000303020203,0000001818000000,000000e0e0a0a0e0,
8000000c0c000000
390 data eea786c3061f5d73,6f3e38387cfecaea,77e561c360fabace,
767c3e7f53470000
400 data b6bfccc7ec5f5d73,6e3e7cfecae20000,6bfb33e337f8bace,
f67c1c1c3e7f5357
410 data 0001000000010100,00030303040f0f0f,00c0000000404000,
00e0e06010f8f8f8
420 data 03060f0c0c0c0c0c,0f0c040403000000,e030f81818181818,
7818109 0e0000000
430 data 0f1e1f1f1f1f1f1f,1fdd2c2713895622,804040c0a0d1f1f3,
f2d294e4e844aa10
440 data 000070e0f0f0f2f,4f4f25140b659a05,00008040 40c4a2d1,
f2f2d498f244a810
450 data 0000000000000000,80ff800000000000,0000000000000000,
0000000000000000
460 data 0000000000000101,0101010101030000,0000000000000000,
0000000000c00000
470 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,
01ff010000000000
480 data 0040209873211275,2e140a1538102040,2040804080000000,
00008040a0100804
490 data 0000000000000307,0707070301000000,00000000000060f0,
f0f0f0e0c0800000
500 data 0000030704040403,0200000000000000,0000e0f090909060,
a000000000000000
510 data 01071f3e7e7e7070,3e3e3e1e1e0e0703,80e0f85c6e7e0e0e,
7c6c5c587870e0c0
520 data 0003070f0f070301,0204080808040300,00c0a0d0b0e0c080,
40201010102 0c000
530 data 0f10204787808f8f,818181 8f4f20100f,f00804c2d515e1e1,
81818181020408f0
540 data 000010f1f353b7f,7f7f000000000000,0000e0b8d8fcecdc,
bef e000000000000
550 data 000f020202020202,04081f3f3f3e3f3f,00e0404040404040,
2010f8dc9cfcfcfc
560 data 080808 0f0f081a18,0f0a0800121a1f00,080808f8f888ac8c,
78a80800a4acfc00
570 data 000070f1f3f3f37,37373b1c0f070000,0000e0f038dcecdc,
fcfcfcf8f0e00000
580 data 01010101 1f1f0101,0101010101010101,8080808 0f8f88080,
8080808080808080
590 data 000e1e3f7f7f7f7f,7f3f3f1f0f070301,007058ecfef2faf6,
f6eefcf8f0e0c080
600 data 0000000000000102,058e5c2874e2c000,060a142850a04080,
0000000000000000
610 data 10,14,14,14,14,14,14,14,12,9,3,15,15,6,1,7,6,3,11,4
,16,6,1,4,16,5,15,13,9,4,16,15,14,5,14,13,5,11,1,1
620 data 16,6,7,12,5,9,10,13,12,9,8,3,2,10,9,4,1,10,8,4,7,9,
10,2,7,2,16,6,3,6,4,7,2,10,2,16,14,6,10,6
630 data 1,7,11,7,13,9,3,2,4,4,16,5,13,5,11,3,12,12,5,2
640 data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6,0,0,0,8,0,6,0,0,0,9,0
,0,0,14,0,7,0,0,0,0,0,0,5,11,6
650 data 0,0,0,0,0,0,14,0,0,0,9,0,0,6,0,0,10,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,5,0,0,0,14,0,0,0,0,15,0,0,0,0
660 data 12,0,6,0,0,0,14,0,6,0,13,0,0,0,6,0,0,0,0,0
670 data "o6135efb","s4o3150bcdef","s4135o39+o4b+","s4135o7a
o8ffe","s4o3135ef9"
680 data "█   █↓←←←←█   █","‾‾   __","○○○○○○","HAPPY END !!"
690 data "SLIME","SLUG","GOBLIN","SKELET","WING","EYEMAN","W
ISP"
700 data "KENUMA","SPECT","KOSUIN","SILVY","KADEOKA","AQUA",
"GALBAO"
710 data 3,3,80,80,4,0,0,0,0
720 data 12,3,12,10,12,11,4,2,10,5,7,12,2,12,15
730 data 12,13,3,7,11,6,7,10,7,11,7,7,2,7,10,6,10
740 data 00fdfdfd00efefef,&80
750 data 00f9f9f900cfcfcf,&81
760 data 007cfe7c00c7efc7,&B1
770 data 0000000000000000,&94
780 data 7e85bb81bd89917e,&23
790 data 0001050d003f6fef,&EC
800 data 00c0e0f000dcdedf,&EE
810 data 007d3d1d00070301,&ED
820 data 00faf8f800e0c080,&EF
830!
840! *DATA が やっと おわった 。*
850!
860 for I=&2180 to &2180+352:for J=1 to 2:K=I+2040*J
870 vpoke K,vpeek(K)or(vpeek(K)/2)or(vpeek(K)/4):next J,I
880 for I=0 to 223:read A$:stchr A$ to I,0:next:for I=1 to 2
00:read A:vpoke I,A:next
890 for I=1 to 23:read A$:M=len(A$):vpoke I+200,len(A$):for
J=1 to M
900 vpoke J+N+223,ascii(mid$(A$,J,J)):next:N=N+M:next
910 for I=391 to 399:read A:vpoke I,A:next
920 for I=2 to 15:scod I,(I+2)*8:next:C=172:for I=20 to 31:C
=C+4:scod I,C:next
930 scod 0,148:scod 16,144:scod 1,16:scod 18,172
940 for I=0 to 31:read A:scol I,A:next
950 for I=1 to 9:read A$,B:stchr A$ to B,1:next
960 for I=32 to 57:color I,&70:next:for I=65 to 90:color I,&
80:next
970 color &80,&40:color &88,&40:color &B1,&8A:color &E8,&40
980 color &C1,&77:color &F0,&70:color &90,&70:color &F8,&40
990! * DEMO *
1000 cls:view 6,18,31,23
1010 Print "[graphic characters]"
1020 Print "[graphic characters]"
1030 Print "[graphic characters]"
1040 Print "[graphic characters]"
1050 view:for I=1 to 15:sleep 12,1:Print "▣":next:Print curs
or(21,8);"BY  #"
1060 for J=1 to 5:for I=0 to 300:for K=1 to 3:sg K,,15-I/30:
sg K,,0:next K,I,J
1070 sleep 3:loc 31 to 10,150:move 31 in 0 to 150,60,4
```

リスト次ページに続く

●M5系

〈ゲームを投稿してくる人へ切実なお願い〉プログラムのほうは、当たりまえのこととしてバグがないか充分にチェックするよーに！　時々「おっ」と思う作品にバグがあったりするけどそれは不採用になっちゃうんだよね。（たまに心優しきスタッフが退治してくれるケースもあるが、少女ゆきなどは「不良品は買わないのと同じよーな感覚でどんなに優れた作品でも残念だけど採用しないようにしてる」とゆー厳しいご意見なんだ。次へ──→

Yuki♡は暴走したまま、FMC会長は帰ってこず、でぶ先生は押し入れで寝ている。山科さん「ボクはカレーを作っただけだから」このとき、寝室で寝ていたはずのゆみが現れ、犯人をゆびさした。「犯人はあなたよ」→26

```
1080 for I=1 to 1023:sg 0,I,15:sg 1,1024-I,15:next:sg 0,,0:s
g 1,,0
1090 loc 24 to 0,100:move 24 in 1 step 4,0,2:sleep 1:return
1100!
1110! ぷろぐらむ 2 も ゆっくり と
1120!  まちがわないように !!
```

●リスト2

```
10 mag 2:dim R(10,10),T(10,10),J$(23):X=110:Y=65
20 joint 11 to 15,5:joint 0 to 16,1:joint 16 to 14,1
30 for V=1 to 10:for Z=1 to 10:R(Z,V)=vpeek((V-1)*10+Z):T(Z,
V)=vpeek((V-1)*10+Z+100):next:next
40 for I=1 to 23:A$="":M=vpeek(200+I):for J=1 to M:A$=A$+chr
$(vpeek(J+N+223)):next
50 N=N+M:J$(I)=A$:next
60 Z=vpeek(391):V=vpeek(392):P=vpeek(393):FU=vpeek(394):TU=v
peek(395)
70 KE=vpeek(396):TA=vpeek(397):DD=vpeek(398):UU=vpeek(399)
80 gosub 490
90 JO=inkey(0):HC=sprite(1,2):coinc on:on coinc gosub 640:on
 error gosub 860:X1=X:Y1=Y
100 XX=(JO=54)-(JO=55):YY=(JO=51)-(JO=46):X=X+XX*8:Y=Y+YY*8
110 if(rcrt(X/8+1,Y/8)=&80)+(rcrt(X/8-1,Y/8)=&80)then X=X1:Y
=Y1
120 if(rcrt(X/8,Y/8+1)=&80)+(rcrt(X/8,Y/8-1)=&80)then X=X1:Y
=Y1
130 if X<3 then Z=Z-1:X=220:goto 80:else if X>230 then Z=Z+1
:X=13:goto 80
140 if Y<5 then V=V-1:Y=155:goto 80:else if Y>165 then V=V+1
:Y=10:goto 80
150 move@1 to X,Y,1:if JO>45 then play J$(3):if JO mod 2=1 t
hen scod 1,(JO-51)*2 else scod 1,JO-30
160 C=(C=0)*4:scod 0,28+(O-1)*8+C:scod 11,108+C:scod 17,156+
C
170 if(HC=(JO-51)*2)+(HC=JO-30)then scod 1,HC+4
180 A=asw(0):if(A=1)*(KE>0)then gosub 460:else if(A=2)*(TA>0
)then gosub 480
190 if JO=48 then gosub 870
200 O0=0:O1=0:D=rnd(150)+30:E=rnd(120)+20:TY=0
210 if N=0 then on O-1 gosub 240,250,260,270,280,290,310,320
,330,350,360,370,380,390
220 if rnd(50)=1 then if H=1 then gosub 400 else gosub 410
230 goto 90
240 D=X:E=Y:S=rnd(13-Z)+1:goto 420
250 S=rnd(13-V)+1:goto 420
260 move 4 to X,Y,8:return
270 D=X:S=3:goto 420
280 R=R-3:loc@6 to cos(30,R*4)+X-30,sin(70,R*4)+Y+15:return
290 if rnd(3)=1 then loc O1 to D,E else move@O1 to X,Y,9
300 return
310 move 8 to X,Y,7:O1=3:goto 290
320 O1=9:D=X-30+rnd(1)*60:E=Y:TX=sgn(X-D)*6:goto 340
330 O1=10:D=X:E=Y-45+rnd(1)*90:TX=0:TY=sgn(Y-E)*6
340 if rnd(2)=0 then loc@O1 to D,E:goto 440 else return
350 gosub 320:goto 330
360 loc rnd(4)+8 to D,E:return
370 joint 18 to 0,rnd(3)+2:E=118:S=5:O0=3:goto 420
380 D=X:E=Y:O0=3:S=8:goto 420
390 O0=3:E=Y-30+rnd(40):D=X:S=3:gosub 420:TX=0:TY=6:goto 440
400 D=8:E=83:O0=0:O1=17:TX=8:goto 340
410 loc@17 to D,0:move@17 in 6 step 0,6,8:return
420 if status(O0)=0 then move@O1 in O0 to D,E,S
430 return
440 if status(0)=0 then loc 18 to sprite(O1,1),sprite(O1,0):
move 18 in 0 step TX,TY,2
450 return
460 B=157:L=2:gosub 470:L=5:gosub 470:L=4:gosub 470:joint 1:
return
470 B=B+4:scod 19,B:joint 19 to 1,L:move@1 on X,Y:play J$(4)
:for I=1 to 200:next:erase 19:return
480 coinc off:loc@22 to X,Y:for I=1 to 999:next:erase 22:TA=
TA-1:return
490 cls &B1:erase:view 2,0,30,20:cls &80:view 4,2,28,18:cls:
view 14,10,17,11:cls &80:view 2,0,31,23:Q=R(Z,V):H=0
500 on Q gosub $A,$A,$A,$A,$A,$A,$A,$C,$C,$C,$H,$D,$D,$D,$D,
$M
510 N=0:M=T(Z,V):O=M:if O=0 then O=rnd(2)+2
520 if(KE=0)*(Z=1)*(V=1)then loc 31 to 90,90
530 DP=0:DQ=DP:G=(KE>3)*-2:scol 11,G:scol 15,G:loc@1 to X,Y:
loc 0 to 20,20:gosub 700:return
540$A:gosub $U:on Q gosub $E,$H,$M,$S,$B,$B,$C:return
550$B:gosub $H:U=Q-4:on U gosub $M,$S:return
560$C:gosub $S:U=Q-6:on U gosub $M,$E,$H,$M:return
570$D:gosub $H:gosub $M:if Q>13 then gosub $S
580 if Q=15 then gosub $U
590 if Q=13 then locate 13,2:mprint(2,3);J$(8):view 15,TU,16
,18:cls &80:view 2,0,31,23
600 return
610$U:locate 12,0:print J$(6):return:$S:locate 12,19:print J
$(6):return
620$H:H=1:locate 0,9:mprint(2,3);J$(7):return:$M:locate 27,9
:mprint(2,3);J$(7):return
630$E:return
640 coinc off:G=coinc(19,1,17):F=coinc(1):if(F>1)*(F<19)then
 F=F-1:gosub $DPP
650 if F<20 then goto 670 else T(Z,V)=0:erase F:if F>21 then
 play J$(1)
660 on F-19 gosub $FE,780,$TT,$FU,770,$HE,$EK,790,$TO,$TU,$D
H,$KF
670 if F=13 then KE=1
680 if G>1 then play J$(5):if(G=0)+(G=16)then DP=DP-KE-rnd(1
):DQ=DP else erase G
690 if DP<1 then N=1:vpoke(V-1)*10+Z+100,0:DP=1:DQ=0:if O=15
 then goto $HA else gosub 740
700 print cursor(16,21);"▌";rpt$(P/20,"た");chr$(148+(P mod 2
0)/5);rpt$((FU-P)/20," ")
710 print cursor(3,21);J$(O+8);DQ;cursor(16,22);"┗";rpt$(FU/
20,"┻");"┻←↑ "
720 if P<1 then print cursor(16,21);"   ":for I=1 to 15:play
 J$(2):next:run
730 return
740 if M=0 then A=20+rnd(1):goto 750:else A=O+17
750 loc A to sprite(0,1),sprite(0,0):erase 0,0,16,18:return
760$TT:TA=30:return:$FU:FU=FU+20:return:$TO:R(9,6)=9:vpoke 5
9,9:return:$TU:TU=5:return
770 DD=1:$HE:DD=DD+1:return:$DH:UU=1:return:$KF:KE=KE+1:retu
rn
780 F=5:$DPP:P=P-F+F/2*UU-F*DD:play J$(2):return
790 UP=30:$EK:UP=UP+25:$FE:UP=UP+5:$UPP:P=P+UP:UP=0:if P>FU
then P=FU
800 play J$(1):return
810$HA:joint 15:move 11 in 0 to 20,20,2:sg 3,7,15
820 gosub 710:sleep 2:sg 3,,0:erase:view 4,2,28,18:cls:joint
 1:loc 1 to 180,60:move 14 in 9 on 70,60:loc 20 to 80,50
830 move 1 to 95,60,9:move 20 in 3 to 70,0,15
840 C=(C=0)*4:scod 1,28+C:scod 14,132+C:if status(1)=1 then
goto 840
850 erase 20:scod 1,16:loc 30 to 83,20:mag 3:print cursor(8,
13);J$(9);"▨":play J$(1):end
860 if(err=5)+(err=20)then resume else print "ERR" err "in"
errl:end
870 vpoke 391,Z:vpoke 392,V:vpoke 393,P:vpoke 394,FU:vpoke 3
95,TU:vpoke 396,KE:vpoke 397,TA:vpoke 398,DD:vpoke 399,UU
880 return
```

ポリエット告知板

〈ゲームを投稿してくる人へ切実なお願い〉（つづき）それと、変数リストとプログラムの説明はしっかりチェックしてほしーんだ。たまに食い違ってる時があるからね。あと、テープ1本につきゲーム1本！ってことを守ってくれないとゆみちゃんのこめかみに青筋が立っちゃうぞ。最後に、リストはRENUMすること。いろいろ注文つけちゃってごめんね。それじゃ、みんながんばってプログラミングしてね。ばいばい♡

■変数リスト

リスト2

X,Y……OHAの座標
XX,YY……OHAの座標増分
P……OHAのパワー
Z,V……部屋の座標
FU……パワーメーター
KE……剣のパワー
TA……盾のパワー
N……各部屋クリアのフラグ
DP,DQ……敵のパワー
P(m,n),Q,U……各部屋設定用
D,E……敵のスピード

■プログラムの説明

リスト1

10～ 20　REM
30　初期設定
40　各データ読みこみ開始
50～ 600　スプライトデータ
610～ 630　各部屋設定用データ
640～ 660　各部屋の敵設定用データ
670～ 700　サウンド、敵名用データ
710　初期設定用データ
720～ 730　スプライトカラー用データ
740～ 820　キャラクタ用データ
830～ 850　REM
860～ 870　文字を太くする
880～ 910　スプライトセット・各データ読みこみ
920～ 950　スプライト設定
960～ 980　キャラクタカラー設定
990～1090　デモ
1100～1120　REM

リスト2

10～ 20　初期設定1
30～ 70　ビデオRAMデータ読みこみ
80　画面作成ルーチンへ
90～150　OHA移動
160～170　キャラクタ変化
180～190　移動以外のキー入力の判断
200　初期設定2
210～450　敵移動
460～470　剣処理
480　盾処理
490～630　画面作成
640　スプライト衝突処理
650～660　宝を取ったときの処理
680～690　敵を切ったときの処理
700～710　メーター、敵名表示
720　OHA死亡
740～770　宝表示・処理
780　パワーダウン
790～800　パワーアップ
860　エラー処理
870～880　データ記録処理

■参考

マイコンBASICマガジン84年1月号
P90『LAST CHARGE』
ポシェット Vol.5
P50『LUSTER』

■チェックポイント

このゲームを、ジョイスティックでおこなう場合は、以下のようにしてください。

90行JO＝INKEY(0)をJO＝JOY(0)に変更。

100行カッコ内のJO＝の数値をそれぞれ、7，3，1，5に変更。

150行IF JO＞45～以下を、IF JO MOD2＝1 THEN PLAY J$(3)：SCOD 1，(JO－1)＊4に変更

170行 IF HC＝(JO－1)＊4 THEN SCOD1，HC＋4に変更

190行 JO＝48をINKEY(0)＝48に変更。

まな、今回使用した、制御文字（反転文字）は、リスト1の30行でUSL、1050行でE、リスト2、850行でZを使用しています。

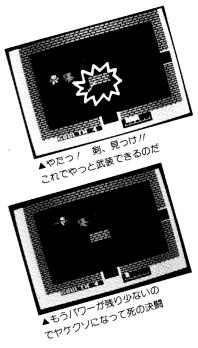
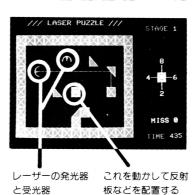
▲やたっ！　剣、見つけ!! これでやっと武装できるのだ

▲もうパワーが残り少ないのでヤケクソになって死の決闘

画面を走るレーザーがかっこいい最新タイプのパズル！

LASER PUZZLE

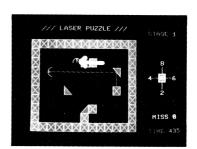
レーザーパズル

FOR PASOPIA7

パズル一辺倒だけあって、今回のPASOPIA峠作品は今までよりもぐっとおもしろそうなパズルゲームだ。レーザー発光器から、受光器へ、青い反射板をうまく配置してレーザーを誘導するパズルなのだ。2、4、6、8キーで黄色いカーソルを動かし、四角のストッパーや反射板を配置するのだ。ただし、レーザーが赤いコマにあたったり、画面の外に出たりするとミス1回になる。

BY 峠 恒司

ワンパターンのパズルから脱却できない1年でした。

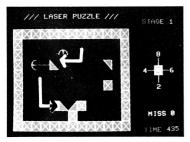
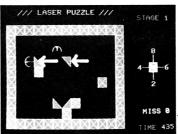
このゲームは今まででいちばん苦労しました。光線をいかにして曲げるか、それも速く……。ワンパターンのパズルゲームから脱却できなかった1年でしたが、今、またパズルを製作中です。私のフロッピーのなかはパズルだらけにになっているようです。今、ド○○○の塔で遊んでますが、この手のゲームもいいな。

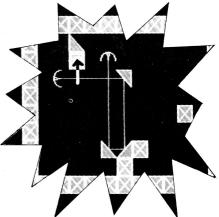
レーザーの発光器と受光器

これを動かして反射板などを配置する

▲1面目。反射板をひとつ左のほうへずらしてみる。だいたいこんなもんだという感じで、まずやってみるのがいちばん

ポシェット告知板

〈突然まちがいさがしのこたえ〉No.5で「いつもとちゃうでエ～アンケート！」ってなわけで、まちがいさがしをしてもらったんだけど、どーだったかな？　ここでいっきに発表しちゃうから、74ページと75ページのイラストを見ながら、こたえあわせをしてね。左から2匹目のネコのうでのきず、音ぷ、スーパーマンマークのSが$、中央にいるネコのおへそ、ロケットの窓、てるてるぼうずの口の6つです。ちなみにこのイラストはパンプの作品です。

紫の風船が出る面では、まずそれをレーザーで割らないとゲームオーバーになる。光が交差するところに板をおいたり、時間切れになったり、ミス4回になったりしてもおしまい。完成後はリターンキーを押すこと。自殺はM。

▲1面目続き。で、反射板の裏で光をさえぎっておいて、もうひとつの反射板を下のほうに持ってくる。わかるかな？

▲さらに続き。右のほうにあった反射板をうまく位置をあわせて左へ。発光器のまえにあったやつをちょっとずらして…

▼スポンッ！　とはずせば、ピーッとレーザーが走り、みごと、受光器に命中！

■変数リスト

S……面数（問題番号）
E……ミスの回数
W……風船の数
K，K1……コマの種類
A(m,n)……各マス上のコマの種類
KX，KY……各コマの座標(グラフィック)
M，N……各コマの座標
X1，Y1……黄色コマの座標増分
X，Y……黄色コマの座標
H1……移動前の黄色コマの回りのレーザーの数
H2……移動後の黄色コマの回りのレーザーの数
H3……黄色コマで移動させたコマの回りのレーザーの数
GX，GY，LX，LY……レーザーの始点
LX1，LY1……レーザーの終点
NX，NY……レーザー表示用座標
NX1，NY1……レーザー消去用座標
K1(n)〜K4(n)各キャラクタ用

■プログラムの説明

行	内容
10〜60	初期設定
70〜120	初期画面設定
130〜340	パズル画面作製
350〜540	コマ移動処理
550〜700	レーザー表示・消去判定
710〜810	レーザー消去
820〜990	レーザー表示
1000〜1150	面クリア、ゲームオーバー
1160〜1310	各コマ表示
1320〜1420	反射板・コマのパターン読みこみ
1430〜1630	問題のデータ

■チェックポイント

40行のSの値を変えることにより、好きな面より、ゲームすることができます。また、問題のデータは、1黄色のコマ、2〜5発光器（左上下右）、6〜9受光器（左上下右）、A風船、B赤色のコマ、C青色のストッパー、D〜G反射板となっていますので、自作面を作るときの参考にしてみてください。良い面ができましたら、プレイバックチェックポイントへ送ってください。お待ちしてます。

（エイキチ）

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM K1(300),K2(300),K3(300),K4(300),A(14,11)
30 FOR CL=0 TO 7:COLOR=(CL,CL):NEXT:COLOR=(7,0)
40 S=1:FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 11:A(M,N)=-1:NEXT:NEXT
50 FOR J=2 TO 5:READ RX(J),RY(J):NEXT
60 DATA -1,0,0,-1,1,0,0,1
70 'ｶﾞﾒﾝ
80 COLOR 6:CLS:LOCATE 6,1:PRINT"/// LASER PUZZLE ///"
90 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT "8":LOCATE 34,14:PRINT "2"
100 LOCATE 31,11:PRINT "4     6"
110 LINE(257,91)-(294,91),3:LINE(276,73)-(276,109),3
120 KX=269:KY=84:GOSUB 1330:GOSUB 1200
130 'ﾓﾝﾀﾞｲ
140 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
150 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS 0"
160 FOR M=1 TO 13:FOR N=1 TO 10:A(M,N)=0:NEXT:NEXT
170 W=0:LINE(21,22)-(234,187),0,BF
180 RESTORE 1440:IF S=1 THEN 200
190 FOR N=1 TO 10*S-10:READ K$:NEXT
200 FOR N=1 TO 10:READ K$
210 FOR M=1 TO 13:K=VAL(MID$(K$,M,1))
220 D=ASC(MID$(K$,M,1)):IF D>64 THEN K=D-55
230 IF K=0 THEN 320
240 GOSUB 1170:A(M,N)=K:IF K>1 AND K<12 THEN A(M,N)=-1
250 IF K=1 THEN X=M:Y=N:GOTO 320
260 IF K>5 THEN 290
270 K1=K:GX=15*M+23:GY=15*N+22:LX=GX:LY=GY:PSET(GX,GY),2
280 F=-1:NX=GX:NY=GY:RX=RX(K1):RY=RY(K1):GOTO 320
290 IF K>9 THEN 310
300 PSET(15*M+23,15*N+22),7
310 IF K=10 THEN W=W+1
320 NEXT:NEXT
330 IF INKEY$<>"" THEN 330
340 PLAY "O3L8AP16L16AO4DL4F":TI=TIME+500:GOTO 830
350 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
360 F=1:H1=0:H2=0:H3=0:M=X:N=Y:GOSUB 980
370 IF H=1 THEN H1=1:RX=-RX(P):RY=-RY(P):NX=15*X+23-7*RX:NY=15*Y+22-7*RY:GOTO 39
0
380 F=-1:NX=GX:NY=GY:RX=RX(K1):RY=RY(K1)
390 LX=NX:LY=NY
400 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ###";TI-TIME:IF TI-TIME>0 THEN 430
410 COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER!!"
420 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 1120
430 C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 1120
440 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
450 IF X1+Y1=0 THEN 400
460 IF A(X+X1,Y+Y1)<1 THEN 510
470 IF A(X+2*X1,Y+2*Y1)<>0 THEN 510
480 M=X+X1:N=Y+Y1:K=0:GOSUB 1170
490 M=X+2*X1:N=Y+2*Y1:K=A(X+X1,Y+Y1):GOSUB 1170:SWAP A(M,N),A(X+X1,Y+Y1)
500 GOSUB 980:H3=H
510 IF A(X+X1,Y+Y1)<>0 THEN 400
520 M=X:N=Y:K=0:GOSUB 1170
530 M=X+X1:N=Y+Y1:K=1:GOSUB 1170:SWAP A(M,N),A(X,Y)
540 GOSUB 980:H2=H:X=M:Y=N
550 'ﾚｰｻﾞｰ
560 IF H1=0 AND H2=1 AND H3=3 THEN 1120
570 IF H1=0 AND H2<2 AND H3=0 THEN 360
580 IF H1=1 AND H2=1 AND H3=0 THEN 360
590 IF H1=1 AND H2=0 AND H3=0 THEN 830
600 IF H1=0 AND H2=0 AND H3=1 THEN 830
610 T=0:IF H1=0 AND H2=2 AND H3=0 THEN 700
620 IF H1=1 AND H2=2 AND H3=0 THEN LX1=NX+7*RX:LY1=NY+7*RY:GOTO 700
630 IF H1=1 AND H2=3 AND H3=0 THEN 690
640 T=1:IF H1=0 AND H2=1 AND H3=1 THEN 700
650 IF H1=1 AND H2=0 AND H3=2 THEN LX1=NX:LY1=NY:RX1=-RX:RY1=-RY:GOTO 680
660 IF H1=0 AND H2=0 AND H3>0 THEN 690
```

31 居間に全員集合して、ひとりずつアリバイをたしかめる。おや、そういえばカメラマンオサムの姿がない。→30へ


```
670 IF H1<2 AND H2<2 AND H3=2 THEN M=X:N=Y:GOSUB 980:RX1=RX(P):RY1=RY(P):LX1=15*
M+23+15*RX1:LY1=15*N+22+15*RY1
680 F=-1:NX=GX:NY=GY:RX=RX(K1):RY=RY(K1):LX=NX:LY=NY:GOTO 700
690 IF H2=3 OR H3=3 THEN LX1=LX1+15*RX1:LY1=LY1+15*RY1
700 F1=-1:NX1=LX1-7*RX1:NY1=LY1-7*RY1
710 'レーザーヲ ケス
720 ON POINT(LX1,LY1)+1 GOTO 770,780,730,720,790,780,800
730 IF F1=1 THEN 750
740 LX1=LX1+8*RX1:LY1=LY1+8*RY1:GOTO 760
750 LX1=LX1+7*RX1:LY1=LY1+7*RY1
760 F1=-F1:GOTO 720
770 IF F1=-1 THEN 740
780 GOSUB 810:IF T=0 THEN 360 ELSE 830
790 GOSUB 810:SWAP RX1,RY1:F1=1:NX1=LX1+RX1:NY1=LY1+RY1:LX1=LX1+8*RX1:LY1=LY1+8*
RY1:GOTO 720
800 GOSUB 810:R=-RX1:RX1=-RY1:RY1=R:F1=1:NX1=LX1+RX1:NY1=LY1+RY1:LX1=LX1+8*RX1:L
Y1=LY1+8*RY1:GOTO 720
810 LINE(NX1,NY1)-(LX1-RX1,LY1-RY1),0:RETURN
820 'レーザーヲ カク
830 ON POINT(LX,LY)+1 GOTO 840,880,840,890,910,880,920,930
840 IF F=1 THEN 860
850 LX=LX+8*RX:LY=LY+8*RY:GOTO 870
860 LX=LX+7*RX:LY=LY+7*RY
870 F=-F:IF LX>32 AND LX<225 AND LY>36 AND LY<178 THEN 830 ELSE 890
880 GOSUB 960:GOTO 360
890 GOSUB 960:E=E+1:COLOR 3:LOCATE 36,19:PRINT E
900 IF E<4 THEN PLAY"O2L4C":GOTO 360 ELSE 1120
910 GOSUB 960:SWAP RX,RY:F=1:NX=LX+RX:NY=LY+RY:LX=LX+8*RX:LY=LY+8*RY:GOTO 830
920 GOSUB 960:R=-RX:RX=-RY:RY=R:F=1:NX=LX+RX:NY=LY+RY:LX=LX+8*RX:LY=LY+8*RY:GOTO
 830
930 GOSUB 960:IF F=-1 THEN PSET(LX,LY),2:IF W=0 THEN 1010 ELSE 1120
940 SOUND 60,5:SOUND 65,5
950 K=0:M=(LX-23)/15:N=(LY-22)/15:A(M,N)=0:W=W-1:GOSUB 1170:GOTO 830
960 LINE(NX,NY)-(LX-RX,LY-RY),2:LX1=LX-8*RX:LY1=LY-8*RY:RX1=-RX:RY1=-RY:RETURN
970 '
980 H=0:P=0:FOR J=2 TO 5:IF POINT(15*M+23+8*RX(J),15*N+22+8*RY(J))=2 THEN H=H+1:
P=J
990 NEXT:RETURN
1000 'オワリ
1010 S=S+1:PLAY"O3T120L16AP16AP32AP16L8AP8","O4T120L16EP16EP32EP16L8EP8"
1020 PLAY"O3T120L16A#P16AP32A#P16L4A","O4T120L16FP16EP32FP16L4E"
1030 FOR I=0 TO 4000:NEXT
1040 IF S<21 THEN 1150
1050 CLS:FOR EX=0 TO 156:PSET(EX,95),2:PSET(314-EX,95),6:NEXT
1060 COLOR 7:FOR EY=1 TO 11:SOUND 50+2*EY,3
1070 LOCATE 16,EY-1:PRINT"    "
1080 LOCATE 16,EY:PRINT"THE"
1090 LOCATE 20,24-EY:PRINT"    "
1100 LOCATE 20,23-EY:PRINT"END":NEXT
1110 LOCATE 0,23:END
1120 PLAY"O3L16ECL4EL16DCO2BL8BO3CL2O2A","O2L16ECL4EL16DCO1BL8BO2CL2O1A"
1130 COLOR 7:LINE(81,101)-(182,113),6,B
1140 LINE(82,102)-(181,112),2,BF:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER!!"
1150 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 140 ELSE 1150
1160 'コマ
1170 KX=15*M+16:KY=15*N+15
1180 ON K+1 GOTO 1190,1200,1210,1220,1230,1240,1210,1220,1230,1240,1250,1260,127
0,1280,1290,1300,1310
1190 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),0,BF:RETURN
1200 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),6,BF:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4,B:PSET(KX+7,
KY),5:PSET(KX+14,KY+7),5:PSET(KX+7,KY+14),5:PSET(KX,KY+7),5:RETURN
1210 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,5,4.71,1.57,1:LINE(KX+14,KY+6)-(KX+8,KY+7),5:LINE-(KX+1
4,KY+8),5:RETURN
1220 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,5,3.14,6.28,1:LINE(KX+6,KY+14)-(KX+7,KY+8),5:LINE-(KX+8
,KY+14),5:RETURN
1230 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,5,1.57,4.71,1:LINE(KX,KY+6)-(KX+6,KY+7),5:LINE-(KX,KY+8
),5:RETURN
1240 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,5,,3.14,1:LINE(KX+6,KY)-(KX+7,KY+6),5:LINE-(KX+8,KY),5:
RETURN
1250 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),7,B:CIRCLE(KX+7,KY+7),4,6:PAINT(KX+7,KY+7),3,6:RE
TURN
1260 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,B:LINE(KX+1,KY+1)-(KX+13,KY+13),2,BF:LINE(KX,KY
)-(KX+14,KY+14),3:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),3:RETURN
1270 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),5,B:LINE(KX+1,KY+1)-(KX+13,KY+13),1,BF:LINE(KX,KY
)-(KX+14,KY+14),5:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),5:RETURN
1280 PUT@(KX,KY),K1,PSET:RETURN
1290 PUT@(KX,KY),K2,PSET:RETURN
1300 PUT@(KX,KY),K3,PSET:RETURN
1310 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1320 '
1330 GOSUB 1420:LINE(KX,KY)-(KX+14,KY),5:LINE-(KX+14,KY+14),5:LINE-(KX,KY),5:PAI
NT(KX+9,KY+5),1,5:PSET(KX+7,KY+7),4
1340 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K1
1350 GOSUB 1420:LINE(KX,KY)-(KX,KY+14),5:LINE-(KX+14,KY+14),5:LINE-(KX,KY),5:PAI
NT(KX+5,KY+9),1,5:PSET(KX+7,KY+7),4
1360 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K2
1370 GOSUB 1420:LINE(KX,KY)-(KX,KY+14),5:LINE-(KX+14,KY),5:LINE-(KX,KY),5:PAINT(
KX+5,KY+5),1,5:PSET(KX+7,KY+7),6
1380 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K3
1390 GOSUB 1420:LINE(KX+14,KY)-(KX+14,KY+14),5:LINE-(KX,KY+14),5:LINE-(KX+14,KY)
,5:PAINT(KX+9,KY+9),1,5:PSET(KX+7,KY+7),6
1400 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
1410 RETURN
1420 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),0,BF:RETURN
1430 'モンダイノ データ
1440 DATA BBBBBBBBBBBBB,B00000000000B,B0000900E000B,B04000000D0B,B00000000000B,
B000E01000C0B,B00000000000B,B00000GB0000B,B00000B00000B,BBBBBBBBBBBBB
1450 DATA 0BBBBBBBBBB00,0BF0000A0DB00,0B0000G000B00,0B000000F0B00,0B01003000B00,
0B00009000B00,0B00000000B00,0B0000D000B00,0BE000000GB00,0BBBBBBBBBB00
1460 DATA 000BB000BB000,00B00B0B00B00,0B0000B0FD0B0,0B0100B000060,0B0000B0000B0,
0B00G0C0000B0,0B0000B0EG0B0,040F00B0000B0,00B00B0B00B00,000BB000BB000
1470 DATA 000000B000000,0400D0B0000A0,000000B00F000,100C00B0000C0,000000B00G000,
00E0000000000,000000B00D000,000000B000000,08C0G0B0000A0,000000B000000
1480 DATA 0000000000000,0000005000000,000F00000D000,000A000G0A000,000000C000000,
00000E0000000,000A00000A000,000C000001000,0000007000000,0000000000000
1490 DATA 0000000000000,0000000000000,0BB1BBBBBBBB0,0B000000000B0,040GFGBEDF060,
0B000000000B0,0BBBBBBB0BB0,0000000000000,0000000000000,0000000000000
1500 DATA 0000000000000,000000BC00000,00000500B0000,0000B0F0CB000,000B000009B00,
000B10EG00B00,0000BE00GB000,00000B00B0000,000000BB00000,0000000000000
1510 DATA 500000A0DF00D,00F0F00DEG000,E0G00E0000F0G,F000G0F0D0000,00F0D00E00G00,
ED000000E000D,0000E0G000F00,00E00D0100F0G,E00F0000G00D0,0E0G000000E06
1520 DATA 00000B5B00000,0000B000B0000,000B00000B000,00B000FD00B00,00B0000E00B00,
00B010B000B00,00B00B0B00B00,00B0G0C000B00,00B0007000B00,00BBBBBBBBB00
1530 DATA 0B0D0000000B0,0B40DE00000B0,0BF00DE0100B0,0B0F00DE00BB0,0B000E0DE00B0,
0B000F00DE0B0,0B00000F0D7B0,0BE0000000DB0,0A0EGEGEGEGB0,0000000000000
1540 DATA 0000000000000,0000000000000,BBBBBBBBBBBBB,400F00B00000B,B00F0010D0D0B,
B0E0G0BE00006,BBBBBBBBBBBBB,0000000000000,0000000000000,0000000000000
1550 DATA 000B000B000B0,0BD20B000BF00,F00B00DBG00BD,0B000B0F0B000,00EBF00B000B0,
EB0G01000BGG0,000B000B000B0,0B000BEG0B800,00EB000B000B0,0B000B000B000
1560 DATA 0B000050010B0,0B000000000B0,0B00E0C0D00B0,0B000000000B0,0B0000A0000B0,
0B0E0AAA0G0B0,0B00AAAAA00B0,0B000AAA000B0,0B0000A0000B0,0B000070000B0
1570 DATA 005000000B000,000000100B000,000BBBBBBB000,000A00C000000,0E0BBBBBBB000,
000A00000A0D0,000BBBBBBB000,000A00000A000,00CBBBBBBB000,0008000000G0
1580 DATA 0000B050B0000,0000B000B0000,0000B0DAB0000,0000B0F0B0000,0000B0E0B0000,
0000B0G0B0000,0000B010B0000,0000BAC0B0000,0000B000B0000,0000B070B0000
1590 DATA 0000BBCBB0000,0000BFADB0000,0000B000B0000,0000BE00DBBBB,BBBBF0F0000AC,
B4000010GBBBB,BBBBE0G0B0000,0000B000B0000,0000BE0GB0000,0000BB7BB0000
1600 DATA 00000BBBBBBBB,000BBF00000DB,BBBF00000DB0B,BF00000DB0B0B,B0B0B0B0B0B0B,
B0B0B0B0B0B0B,B000000000000,B0000E10000G0,BE0GAB0E0G006,40000000000C
1610 DATA 40000DBF0000A,000000B000000,00G000B00EG00,000000B000000,BB0BB00C00000,
F0000C00BB0BB,000100B000000,00E000B00D000,000000B000000,A00000B000006
1620 DATA 0000000000000,00F0000000D00,0000BABAB0000,0000AAAAA0000,00G0BABAB0000,
0000AAAAA0000,0000BABAB0000,00E0200080C00,0000000100000,0000000000000
1630 DATA 00000B5B00000,0000B000B0000,000B00CG0B000,00B000000AB00,00BA0F0F0AB00,
00BA10B00AB00,00BA0E0D00B00,000B00000B000,0000B0C0B0000,00000B7B00000
```

グングン迫る隕石が素敵な宇宙の光速ラリーゲーム！

SPACE RALLY

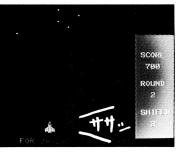
スペースラリー

FOR JR-200

2986年、宇宙移民計画がスタートしてから700年を記念して、スペースラリーが開催された。マシンはひとり乗り小型高速のラリー仕様。規定によりビーム等の搭載は禁止されている。スペースキーを押して、ラリースタート！

▲はるか彼方の小さな点がドンドン大きくなって迫ってくる、迫力満点のレース

ぐんぐんぐん！　と接近してくる隕石をカーソルキーで左右によけつつ、ひたすら走り抜けよう！　立体感覚でせまってくる隕石は、こわいよ～。

はじめのうちは〝ホントにゴールなんかあるんだろうか〟と思いながらやっていたけど、はい、ちゃんとありました。はじめてゴールラインを見つけたときの感動……「あ！　ゴールだ、ゴールだ！」とギャラリーも叫んだのでした。１ステージでミスは３回まで。ステージをクリアするごとに、距離のノルマはのび、ますますつらくも楽しいラリーになっていく。単純だけど、やっぱりこういうのって熱中しちゃうなあ。

▲ホラ、ぶつかる!!　というところで、サッとよけるのがなんとも快感なんです

BY エクティス

「お願いだからもうちょっと勉強して」という親です。

テスト前に採用通知がくるなんて、おかげでまた成績が落ちそうだ。このごろ麻雀もやってないし、ゲームも高得点が出ないし、ペースがつかめないなあ。

■変数リスト

H……ファイターのX座標用
G……ゴールまでの距離
F……飛行距離
S……スコア
M……シールド数
W……ラウンド数
K……キー入力用
O……ファイター前方にあるキャラクタの色

■プログラムの説明

100～120	REM
130	初期設定１
140～260	初期画面設定
270～330	初期設定２
340～430	メインループ
440～500	ファイター衝突処理
510～550	ゴールイン
560～610	スコア処理
620～670	ゲームオーバー処理
680～710	マシン語データ等書きこみ
720～830	キャラクタ用データ
835～880	マシン語用データ
890～930	データチェック

■参考

マインコンベーシックマガジン84年６月号Dr. Dのマシン語寺子屋

```
100 REM [[ SPACE RALLY ]]
110 REM FOR JR-200  BY エクティス
120 REM S 60 . 7 . 16
130 POKE 0,0:COLOR 7,0:CLS:GOSUB 690:CLEAR:TEMPO 30
140 REM ●●●●●  ガメン セッティ  ●●●●●
150 FOR A=0 TO 11:D$=D$+CHR$(28):NEXT
160 FOR A=0 TO 8:FOR C=0 TO 9:E=33+A*2
170 B$(A)=B$(A)+CHR$(E)+CHR$(E+1):NEXT:NEXT
180 COLOR 6,1:FOR A=5 TO 22:LOCATE 24,A:PRINT SPC(8);:NEXT
190 LOCATE 25,8:PRINT "SCORE";
200 LOCATE 25,13:PRINT "ROUND";
210 LOCATE 25,18:PRINT "SHIELD";
220 FOR A=$C5A0 TO $C5B7:POKE A,$40:NEXT
230 COLOR 0,0,1
240 LOCATE 2,6:PRINT B$(0)+D$+B$(0)+D$+B$(1)+D$+B$(1)+D$+B$(2)+D$;
250 PRINT B$(2)+D$+B$(3)+D$+B$(4)+D$+B$(3)+D$+B$(4)+D$+B$(5);
260 PRINT D$+B$(6)+D$+B$(7)+D$+B$(8)+D$+B$(7)+D$+B$(8)+D$+B$(7)
270 REM ●●●●●  ゲーム スタート  ●●●●●
280 H=$C780+12:COLOR 7,,0:G=391:F=0:S=0:M=$33:W=$31
```

〈SPACE　RALLY〉「今日はいそがしいから、このゲームで遊ぶの１回だけね」といっておきながら、２度３度とやってしまうのだ。でぶ大先生に「このゲームは、あなたがニガテとするタイプですよ」といわれてくやしかったので、がんばってやったけど、やっぱりそのとおりでした。へたくそだけどこのタイプは好きです。まわりのみんなも、燃えてしまいました。だから、みんなもがんばって友達と競いあってよりハイレベルへと燃えてください。

ガレージへ入ると、ゆみが首をおさえ、白目をむいてひっくりかえっている。さては、だれかのうらみをかって、首をしめられたのか？　幸い、まだ息があるので寝室へ運ぶ。→31へ


```
290 LOCATE 26,10:COLOR 6,1:PRINT "O      ";
300 COLOR 4,0:LOCATE 1,23:PRINT "FOR JR-200   BY エクティス";
310 COLOR 7:LOCATE 3,1:PRINT "  S T A R T      "
320 POKE $C2FB,W:POKE $C39B,M
330 FOR A=0 TO 2:SOUND 523,80:SOUND 0,80:NEXT:SOUND 2024,150
340 REM ●●●●● メイン ループ ●●●●●
350 J=H:PICK K:IF (K=28)*(H<$C793) THEN H=H+2:BEEP 1
360 IF (K=29)*(H>$C782) THEN BEEP 1:H=H-2
370 BEEP 0:L=USR($7500,J):O=PEEK(H):L=USR($7539,H)
380 R=INT(RND(0)*10)*2:L=USR($7532,$C5C2+R):POKE R+$C180,$2E
390 IF O<>$40 THEN 430
400 F=F+1:IF F=G THEN COLOR 6,6,1:LOCATE 2,6:PRINT B$(0);:COLOR ,0,0
410 PLAY "B",,$7544,$7547:GOTO 350
420 REM ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
430 COLOR 7:IF O=$76 THEN 520
440 REM ●●●●● ブツカッタ!! ●●●●●
450 M=M-1:POKE $C39B,(M<$30)*1+M
460 FOR A=40 TO 5 STEP -1
470 D=(D<>1):Z=(D=1)*5+(D=0)*$42:POKE $753A,Z
480 SOUND 120*A,1:L=USR($7539,H):NEXT
490 POKE $753A,5:IF M=$2F THEN 630
500 GOTO 400
510 REM ●●●●● ゴール イン!! ●●●●●
520 FOR A=0 TO 41:D=D*(D<>7)+1:COLOR D
530 LOCATE 6,3:PRINT "GOAL IN!!";:SOUND 150*A,4:NEXT
540 SOUND 0,155:GOSUB 570
550 G=G+50:F=0:M=$33:W=W+1:SOUND 0,255:GOTO 310
560 REM ●●●●● スコア アップ ●●●●●
570 LOCATE 4,1:PRINT "ROUND POINTS";
580 N=F*2+(M-48)*100:SOUND 0,200:PRINT N:S=S+N
590 SOUND 0,200:LOCATE 4,3:PRINT "TOTAL SCORE";
600 SOUND 0,200:PRINT S:COLOR 6,1
610 LOCATE 25,10:PRINT S:SOUND 4650,5:COLOR 7,0:RETURN
620 REM ●●●● ゲーム オーバー ●●●●
630 M=M+1:GOSUB 570:SOUND 0,255:BEEP
640 LOCATE 3,1:PRINT "G A M E   O V E R  "
650 LOCATE 1,23:PRINT "START → [SPACE] KEY!!";:PICK K
660 IF K=$20 THEN FOR A=0 TO 11:L=USR($750A):NEXT:GOTO 280
670 Z=Z*(Z<7)+1:COLOR Z:GOTO 640
680 REM ●●●● データー カキコミ ●●●●
690 A=$C008:I=9:GOSUB  900
700 A=$D078:I=2:GOSUB  900
710 A=$7500:I=5:GOSUB  900:RETURN
720 REM ●● インセキ データー ●● 1→9
730 DATA 00,00,00,00,01,01,00,00,00,00,00,00,80,80,00,00,102
740 DATA 00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,c0,c0,c0,00,00,00,243
750 DATA 00,01,03,06,05,06,03,01,00,c0,60,b0,50,b0,60,c0,409
760 DATA 00,00,00,01,07,0a,15,1a,00,00,00,c0,60,b0,50,a8,309
770 DATA 15,0a,0d,06,03,00,00,00,58,a8,50,e0,80,00,00,00,2e5
780 DATA 00,00,01,06,1d,1a,35,2a,00,00,c0,b0,50,a8,58,ac,409
790 DATA 35,1a,15,0a,0d,03,00,00,5c,ac,58,b8,60,80,00,00,376
800 DATA 03,1f,3a,75,6a,d5,aa,d5,e0,78,ac,56,aa,56,ab,55,7e9
810 DATA aa,d5,6a,55,6a,35,1e,07,ab,55,ab,56,ac,5c,f8,c0,7c3
815 REM ● ファイター データー ●10→11
820 DATA 01,03,02,04,05,07,07,0b,00,80,80,40,40,c0,c0,a0,3c8
830 DATA 1f,7b,ff,db,ff,fb,87,05,f0,bc,fe,b6,fe,be,c2,40,b18
835 REM ● マシンゴ データー ●12→16
840 DATA 86,40,a7,00,a7,01,a7,20,a7,21,ce,c7,96,a6,00,a7,71c
850 DATA 40,09,8c,c6,60,26,f6,ce,c6,7f,a6,00,a7,20,09,8c,72c
860 DATA c5,a0,26,f6,ce,c1,00,a6,20,a7,00,08,8c,c1,a0,26,798
870 DATA f6,39,86,42,a7,00,a7,01,39,86,05,a7,00,a7,01,a7,600
880 DATA 20,a7,21,39,25,0d,00,25,14,00,00,00,00,00,00,18c
890 REM ●●● チェック サム モドキ ●●●
900 FOR J=0 TO I-1:C=0
910 FOR K=0 TO 15:READ A$:D=VAL("$"+A$):C=C+D:POKE A+J*16+K,D:NEXT
920 READ A$:IF C<>VAL("$"+RIGHT$("000"+A$,3)) THEN PRINT "data error":END
930 NEXT:RETURN
```

注意　このプログラムは、一部マシン語を使用していますので、打ちこみが終了しましたら、プログラムをセーブしたのちに、RUNを実行することをおすすめします。なお、このプログラムは、簡単なデータチェックが内蔵されています。打ちこみちがいがある場合、Data errorと表示されますので、730～880行のデータをチェックしてください。

▼ホエホエ、ゴールについたダス。でもまた始まるつらい道

プログラマーの一人言　えっへん。私はプログラマーであって民間人じゃあないんだぞ。

迷路の向こうへ！　石を置いてわたっていくパズル

Bridge Across A Maze

ブリッジ アクロス ア メイズ

FOR ファミリーコンピュータ/C1ファミリーベーシックV3(赤カセット)専用

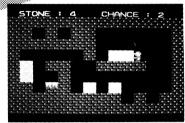
BYまるやまあきひろ

マリオを操作してゴールーまで行く迷路ゲーム。ポシェットNo.3のFM-7用を移植したものだ。

マリオは、レンガの段になっているところはのぼれない。でも石のうえならのぼれるのだ。うまく石を置いていこう。自分の両側に石があるときだけ石を取ることができるよ。

780行からのデータ文を変えて自分でも新しい面を作ってみよう。0が空白、1がレンガ、2がスタート地点、3が石、4がゴールだ。データの位置は画面と同じなのでよく見比べて研究してから作ろう。

▶石を取るのがむずかしい。ところで斜めにも抜けられるよ

スタート・ギブアップ
マリオの左右の移動
両わきの石を取る
左へ石を置く
右に石を置く

■変数リスト

X,Y……マリオの座標
M,N……石の座標
RD……面数
CH……マリオの数
F……マリオの進行方向決定用
W……石を置く方向決定用
S(I)……最初の石の持ち数
ST……石の残り数
A(m, n)……ステージの状態
B$(m, n)……ステージ作成用
IX,IY……ステージを画面に出力するときの座標

■プログラムの説明

100〜150　初期設定
160〜250　コントローラIの値でそれぞれのルーチンに飛ばす
260〜290　マリオの移動判定
300〜350　石を置く
360〜380　石を取る
390〜400　マリオの落下
410〜470　キャラクタの表示や消去のサブルーチン
480〜490　面判定と表示
500〜510　ギブアップ
520〜550　ゲームオーバー
560〜620　オープニングタイトル
630〜770　面作成
780〜860　1面のデータ
870〜950　2面のデータ
960〜1020　音楽

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
1	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
2	F30	F30																									F30	F30
3	F30	F30		F30	F30	K50	K50	L00				L30	L70	K50	K50	L00				F20	F20	K50	K50	L00			F30	F30
4	F30	F30		F30	F30			K60				L50	M00			K60				F30	F30			K60			F30	F30
5	F30	F30						K60								K60								K60			F30	F30
6	F30	F30				B	L	O	C	K				S	T	O	N	E				G	O	A	L		F30	F30
7	F30	F30																									F30	F30
8	F30	F30																									F30	F30
9	F30	F30																									F30	F30
10	F30	F30								P	U	S	H		S	T	A	R	T								F30	F30
11	F30	F30																									F30	F30
12	F30	F30																							F20	F20	F30	F30
13	F30	F30																							F30	F30	F30	F30
14	F30	F30	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70			F30	F30											F30	F30	F30	F30
15	F30	F30	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00			F30	F30											F30	F30	F30	F30
16	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30	F30	F30
17	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30			F30	F30			F30	F30	F30	F30	F30	F30
18	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
19	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
20																												

〈Bridge Across A Maze〉ポシェットNo.3で採用されたゲームのファミコン版というわけね。いまや、ファミコンは、1家に1台となりつつあるわけ。ゆみのお願いは、はやくなんとかして“花札”がファミコンでできるようになってほしいんだ。しかしまだまだ無理みたい。話はもとにもどしてと……2面しかないというのはちょっとものたりないような気がするなあ。せめて5面ぐらいまでは作ってほしかったなあ。がんばってちょーらいね。

```
100 CGEN2:CGSETØ,1:CLS:VIEW:
SPRITEON
110 DIM A(13,8),B$(1,8),S(1)
:GOSUB560
120 S1$=CHR$(243)+CHR$(247):
S2$=CHR$(245)+CHR$(248)
130 RD=Ø:CH=2
140 RESTORE140:FORI=ØTO1:REA
D S(I):NEXT:DATA4,1
150 ERAØ:CLS:GOSUB630:A(X,Y)
=Ø:ST=S(RD)
160 LOCATE9,1:PRINTST:LOCATE
23,1:PRINTCH
170 IF A(X,Y+1)=4 THEN48Ø
180 S=STICK(Ø):T=STRIG(Ø)
190 IFS=2THENF=-1:GOTO26Ø
200 IFS=1THENF=1:GOTO26Ø
210 IFT=4THENW=-1:GOTO3ØØ
220 IFT=8THENW=1:GOTO3ØØ
230 IFT=1THEN5ØØ
240 IFT=2THEN36Ø
250 GOTO16Ø
260 IF A(X+F,Y)=3 AND A(X+F,
Y-1)=Ø THEN H=F*(-3)+5:GOSUB
430:X=X+F:Y=Y-1:GOTO16Ø
270 IF A(X+F,Y)=Ø THEN H=F*(
-2)+5:GOSUB43Ø:X=X+F
280 IF A(X,Y+1)=Ø THEN GOSUB
390:GOTO16Ø
290 GOTO16Ø
300 M=X+W:N=Y:GOSUB34Ø:ST=ST
-1:IF ST<Ø THEN ST=Ø:GOTO16Ø
310 IF A(M,N)=Ø AND A(M,N+1)
<>Ø THEN A(M,N)=3:GOSUB46Ø
320 IF A(M,N+1)=Ø THEN GOSUB
410
330 GOTO16Ø
340 IF A(M,N)<>Ø THEN16Ø
350 RETURN
360 IF A(X+1,Y+1)=3 ANDA(X+1
,Y)=Ø AND A(X-1,Y+1)=3 AND A
(X-1,Y)=Ø THEN38Ø
370 GOTO16Ø
380 FOR I=-1 TO 1 STEP 2:M=X
+I:N=Y+1:A(M,N)=Ø:GOSUB47Ø:N
EXT:ST=ST+2:GOTO16Ø
390 IF A(X,Y+1)=Ø THEN H=5:G
OSUB43Ø:Y=Y+1:GOTO39Ø
400 RETURN
410 IF A(M,N+1)=Ø THEN GOSUB
470:N=N+1:GOSUB46Ø:GOTO41Ø
420 A(M,N)=3:RETURN
430 PLAY "T1CØ":IF MOVE(Ø)<>
Ø THEN43Ø
440 CANØ:DEFMOVE(Ø)=SPRITE(Ø
,H,1,8,Ø,Ø)
450 POSITIONØ,X*16+16,Y*16+4
Ø:MOVEØ:RETURN
460 PLAY"T1GØ":LOCATEM*2,N*2
+2:PRINTS1$;:LOCATEM*2,N*2+3
:PRINTS2$;:RETURN
470 LOCATEM*2,N*2+2:PRINT "
 ";:LOCATEM*2,N*2+3:PRINT "
 ";:RETURN
480 RD=RD+1:IFRD>1THENLOCATE
9,7:PRINT"WONDERFUL!!":GOSUB
1010:GOTO53Ø
490 LOCATE10,10:PRINT"GOOD!!
!":GOSUB1Ø1Ø:GOTO15Ø
500 CH=CH-1:IFCH<ØTHEN52Ø
510 GOTO15Ø
520 GOSUB1Ø2Ø
530 LOCATE10,10:PRINT"GAME O
VER":LOCATE10,13:PRINT"REPLA
Y ?"
540 IFSTRIG(Ø)<>1THEN54Ø
550 RUN
560 DEFSPRITEØ,(Ø,1,Ø,Ø,Ø)=C
HR$(Ø)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(
3)
570 IFSTRIG(Ø)<>1THEN57Ø
580 LOCATE9,10:PRINT"
    ";
590 SPRITEØ,64,96:LOCATE9,1Ø
 :PRINT"GOOD LUCK!!"
600 GOSUB96Ø
610 SPRITEØ
620 RETURN
630 LOCATE2,1:PRINT"STONE :
";:LOCATE15,1:PRINT"CHANCE :
"
640 RESTORE78Ø:FORJ=ØTO1:FOR
I=ØTO8:READ B$(J,I):NEXT:NEX
T
650 FORI=ØTO13:FORJ=ØTO8:A(I
,J)=VAL(MID$(B$(RD,J),I+1,1)
)
660 IX=I*2:IY=J*2+2:C1$="  "
:C2$=C1$
670 IFA(I,J)=1THENC1$=CHR$(1
95)+CHR$(195):C2$=C1$
680 IFA(I,J)=2THENC1$="  ":C
2$="  ":X=I:Y=J
690 IFA(I,J)=3THENC1$=S1$:C2
$=S2$
700 IFA(I,J)=4THENC1$=CHR$(1
94)+CHR$(194):C2$=CHR$(195)+
CHR$(195)
710 LOCATEIX,IY:PRINTC1$;
720 LOCATEIX,IY+1:PRINTC2$;
730 NEXT:NEXT
740 DEFMOVE(Ø)=SPRITE(Ø,7,1,
1,Ø,Ø)
750 POSITIONØ,X*16+16,Y*16+4
Ø
760 MOVEØ
770 RETURN
780 DATA 11111111111111
790 DATA 11Ø1Ø11ØØØØØØ1
800 DATA 1111111ØØØØØØ1
810 DATA 1ØØØØØ1Ø332ØØ1
820 DATA 13Ø11ØØ1111ØØ1
830 DATA 13ØØ1ØØØØØØØØ1
840 DATA 11Ø41Ø3Ø3ØØØØ1
850 DATA 111111111Ø1Ø11
860 DATA 11111111111111
870 DATA 11111111111111
880 DATA 1ØØØ2ØØØØØØØØ1
890 DATA 1ØØØØ3ØØØØØ131
900 DATA 1333ØØØØØ111Ø1
910 DATA 1111ØØØØ1ØØ1Ø1
920 DATA 1ØØØØØØ1ØØ41Ø1
930 DATA 11Ø33331lØØ1Ø1
940 DATA 111333111ØØØØ1
950 DATA 11111111111111
960 PLAY "V1ØT6O3"
970 M1$="T6E2GO4D4C2O3GF4EG2
GABO4C4C2"
980 M2$="T6O3C2EGO4CO3BO4CE4
C2"
990 M3$="T6O2A4A2A2O3C2O2BBA
A#G2A"
1000 PLAYM1$:RETURN
1010 PLAYM2$:RETURN
1020 PLAYM3$:RETURN
```

〈プログラマーのひとりごと〉リメンバーだと言うので、うる星やつらの「Remember my Love」を思い出してしまった。その歌の一節に「愛はどんな海よりも深く……」というフレーズがあったワケで、私らにとっては、「バグはどんな罪よりも深く……」と心にしみるのであります。やはりペーパーソフトはバグを持っていてはいけないのでしょうか? 無論そうかもしれません、しかし、ここで1つバグを見直してあげてはどうでしょう。つまり、入門はバグ取りから始まる……(?)という考えです。(Nop chaser)

飛行形態と戦闘形態に変形するザードで敵基地へ向かえ

ザード

FOR PB-100/100F/110 + 増設RAM,PBファミリー

ザードを操作して、時間内に敵の勢力圏を突破して帝国軍の基地を爆発しよう。

ザードは、変形タイプ。飛行形態(＝)で行くとエネルギーが減り、戦闘形態(○)で行くと時間がすぐになくなる。

変形するには5キー。Aキーは、飛行形態時はランチャー発射、戦闘形態時はパンチになる。

戦闘形態時は2、8キーで上下降。勢力圏内にはザルガ(●)がいて、もちろんぶつかるとアウト。よけてもいいし、パンチ（ザードの右2桁の位置で有効）で戦ってもいい。飛行形態時はランチャーで戦うか、変形して敵をよけるといい。武器を使うと、もちろんエネルギーが減っていく。

6面目からは強敵ダルロス(◯)が出てきて、ランチャー攻撃をしかけるぞ。

敵の勢力圏内を突破すると基地(♯)が見えるけれど、基地はバリア([ )に守られているので慎重に。

ミスが3回になるとゲーオーバー。

▲これがザードの戦闘形態。2、8で上下し、Aでパンチを出せる

▲これがザードの飛行形態。Aでランチャーを発射し、ザルガを破壊する

▲ザードがザルと衝突！　無惨にも爆発した瞬間…

▲これがザード戦闘形態時の〝パンチ〟。これでザルガをやっつけたところだ

▲帝国軍の基地に到着。まず、ランチャーでバリヤーを破壊しなければ

▲帝国基地の逆襲。この波動砲は見た感じがこわい

〈ザード〉これちょっとむずかしすぎるんじゃなあい？　ザードってどっからとったネームなのかなあ。今年のプロ野球は、巨人が優勝しなかったから、ぜーんぜんおもしろくなかったし、このごろの巨人は活気がないし、もうつまんないなあ。「3番、サード長嶋」の時代は、よかったね。原くんもがんばらなくっちゃ。来年こそは、巨人軍が優勝できますように．さあ〜て、多摩川の練習場に応援しに行こうっと。そこで「中畑く〜ん、がんばってえ〜っ!!」と黄色い声を出してこようっと．

▲基地を破壊。これで1面クリア。また新たなる戦いがはじまる

■変数リスト

- A$,B$,C$ D$,E$,F$ ……ザードや敵のキャラクタ
- G,W……ループ
- H$,I$ J$,K$ ……変形や攻撃時のキャラクタ
- L……基地のバリアの有無
- M……時間ループ
- N……面数
- O……ダルロスの出現率
- P……エネルギー
- R,S……ザルガの出現率
- T……戦闘・飛行形態の判断
- U……基地までの距離
- V……ミスの回数
- Y……ザードの上下位置
- Z……スコア

■プログラムの説明

P0	メインルーチル
10～57	タイトルと初期設定
60	ループ
70～110	キー入力
120	ループ
130～155	画面表示と敵との接触判定
160～170	ザルガ出現判定
180～205	ダルロス出現判定
220～240	ループ処理
250～310	変形処理
320～470	ザード攻撃処理
490～520	ザード爆発表示
530～570	ゲームオーバー
580～710	基地破壊処理
P8	時間待ち（小）
P9	時間待ち（大）

```
P 0
 10 PRINT "oo° Zard °oo";:GOSUB #9
 20 V=3:N=1:Z=0:O=2
 30 PRINT :PRINT "  ROUND ";N;:GOSUB #9
 40 A$="o":B$="o":C$="=":D$=".":E$="・":F
$=" ":$="         "
 50 T=1:Y=1:P=159:U=70:S=8
 55 U=U+N:IF U≧75;U=75
 57 S=S-N:IF S≦3;S=3
 60 FOR M=120 TO 0 STEP -1:GOTO T*10+70
 70 GOTO 100
 80 IF KEY ="8";Y=1
 90 IF KEY ="2";Y=0
 95 P=P+1:M=M-1
 100 IF KEY ="5";GOSUB 250
 110 IF KEY ="A";GOSUB 310:P=P-3
 120 FOR G=0 TO T*75:NEXT G
 130 PRINT CSR 10;"  ";CSR 8;P;
 135 PRINT CSR 0;"[";MID(1,7);"]";
 140 PRINT CSR 2;A$(Y);:IF MID(2,1)≠D$(S
GN (Y)) THEN 155
 150 GOTO 490
 155 IF MID(2,1)=A$(SGN (Y)) THEN 490
 160 R=INT (RAN#*S):IF R≧2;R=2
 170 $=MID(2,6)+D$(R)
 180 IF N≧6;O=INT (RAN#*50)
 190 IF O≦1;$=MID(2,6)+A$(O)
 200 IF O≦1;IF RAN#*.2≦.3;FOR L=7 TO 2 S
TEP -1
 205 IF O≦1;PRINT CSR L;D$(O);:NEXT L:IF
 O=SGN (Y) THEN 490
 220 U=U-1:IF U≦0 THEN 580
 230 P=P-2:IF P≦0 THEN 490
 240 NEXT M:GOTO 570
 250 H$="o ":I$="c・":J$="_-":K$="= "
 260 IF T=0 THEN 290
 270 FOR G=0 TO 3:PRINT CSR 2;H$(G);:GOS
UB #8
 280 NEXT G:T=0:Y=2:RETURN
 290 FOR G=3 TO 0 STEP -1:PRINT CSR 2;H$
(G);:GOSUB #8
 300 NEXT G:T=1:Y=0:RETURN
 310 IF T=0 THEN 450
 320 H$="・ ":I$="-・":J$=". ":K$="_."
 330 IF Y=0 THEN 380
 340 FOR G=0 TO 1:PRINT CSR 3;H$(G);:NEX
T G
 350 GOSUB 420
 360 FOR G=1 TO 0 STEP -1:PRINT CSR 3;H$
(G);:NEXT G
 370 PRINT CSR 3;" ";:RETURN
 380 FOR G=0 TO 1:PRINT CSR 3;J$(G);:NEX
T G
 390 GOSUB 420
 400 FOR G=1 TO 0 STEP -1:PRINT CSR 3;J$
(G);:NEXT G
 410 PRINT CSR 3;" ";:RETURN
 420 IF MID(3,1)=D$(SGN (Y));PRINT CSR 4
;"*";:G=4:GOSUB 710
 440 RETURN
 450 FOR G=3 TO 7:PRINT CSR G;"・";
 455 IF MID(G-1,1)=E$;PRINT CSR G;"*";:G
OSUB 710
 470 NEXT G:G=7:P=P-5:RETURN
 490 FOR G=0 TO 1
 500 PRINT CSR 1;" ・ ";:PRINT CSR 2;"×";
:GOSUB #8
 510 PRINT CSR 1;")×(";:PRINT CSR 1;">*<
";:GOSUB #8
 520 NEXT G:GOSUB #9
 530 V=V-1:PRINT :PRINT "  MISS ";3-V;:G
OSUB #9
 540 IF V≧1 THEN 40
 550 PRINT :PRINT " GAME OVER";:GOSUB #9

 560 PRINT :PRINT " SCORE";Z:END
 570 PRINT :PRINT "  TIME OUT";:GOSUB #9
:GOTO 530
 580 L=1:$="         "
 585 IF KEY ="5";GOSUB 250
 590 IF KEY ="A";GOSUB 310
 600 PRINT CSR 10;"  ";CSR 8;P;CSR 0;"[
      ]";CSR 2;A$(Y);
 610 IF L≠1;L=INT (RAN#*2)
 620 PRINT CSR 7;"#";:IF L=1;PRINT CSR 6
;"[";
 630 P=P-1:IF P≦0 THEN 490
 640 IF G=7;IF L=0 THEN 680
 650 IF G≠7 THEN 670
 660 PRINT CSR 6;">";:GOSUB #8:PRINT CSR
 5;">";:GOSUB #8:L=0
 670 G=0:GOTO 585
 680 FOR M=0 TO 2:PRINT CSR 6;"[#]";:GOS
UB #8
 690 PRINT CSR 6;"***";:GOSUB #9:NEXT M
 700 PRINT :PRINT "ROUND CLEAR";:GOSUB #
9:N=N+1:Z=Z+500:GOTO 30
 710 $=MID(1,G-2)+F$+MID(G,8-G):Z=Z+10:G
=7:RETURN
P 8
 10 FOR W=0 TO 10:NEXT W:RETURN
P 9
 10 FOR W=0 TO 250:NEXT W:RETURN
```


〈No.5アンケート当選者発表！〉前回もあきずにミックスまぜこぜプレゼントでしたね。「そろそろボクが当たってもいいころじゃないかなあ……」と思っている人、目をよ～く開いて自分の名前をさがしてね。今回のアンケートは、まちがいさがしがついていましたよね。約束どおり、こたえがあっていて、ポ5の応募シールがついているはがきが今回抽選の資格があります。それでは、いっきに発表しちゃいましょうか。

ひとりでも本格的ムード！ ポケコン4人麻雀

POKEJONG・4

ポケジャン クワッダー

FOR PB-100/100F/110＋増設RAM,PBファミリー **PB**ファミリー

ロン！ メンピン一発三色ドラドラ、ハネ満。プレイヤーとＰＢ側３人の計４人でやる本格ポケコン麻雀。とはいえ、やはり13枚は無理なので７枚式です。持ち点２万7000点、牌は１～９の９種。ドラは裏ドラのみという、やや変則だけれどよくできている。

SHIFT P０ でスタートすると、４人のスコアを表示し、東１局の表示。次に７枚の配牌とその右にツモ牌が表示される。牌を捨てるには、切りたい牌の数字を押す。すると、プレイヤー２～４（ＰＢ）側の捨牌が手牌の右１桁あけたところに表示される仕組み。

リーチをかけるときは、0キーを押すと、右側に〝I〟が表示される（これがリーチ棒)。あがるときは、ロンでもツモでも・キー。

だれかがあがると、〝RON 1←3〟とか、〝TSUMO 2〟など出てくる。前者の場合はプレイヤー３が１に振りこんだという意味。後者はプレイヤー２がツモアガリしたという意味。わかりやすい表示だ。

リーチをかけていてあがったときは、表示の右に裏ドラが、リーチ一発のときは〝*〟が出てくる。

ところで自分があがったときはちょっとおもしろいことをしなくちゃいけない。自分のあがった手牌のどれが雀頭（２枚組）かを入力しなくてはいけないのだ。そして、点数表示後、次局へ。

注 意

入力後に必ず次の操作をおこなってください。

DEFM 1 EXE
$= "12345678912488226664 4TONAN" EXE

RON DEG STOP
11346777

▲自分の手牌が配られた。ん一、あれ？ もうテンパってるじゃないか！

RON DEG STOP
11346777 I

▲さっそく、リーチをかけてみよう。0キーで、リーチ！

RON DEG STOP
1134 777 I

▲リーチをかけてから、6を押して不要な〝6〟を捨てる

RON DEG STOP
11347772 I

▲よし！ ツモった。えーと、役は……なんだ、リーチ・ツモだけ！

RON DEG STOP
TSUMO 1

▲自分（プレイヤー1）がツモであがったという表示

RON DEG STOP
1 : 13600

▲持ち点表示。13600点。景気いいようでも、ずいぶん負けてるな～

RON DEG STOP
RON 2←4

▲へへー！ 仲間どうしで振りこんでやんの。プレイヤー4がプレイヤー2に振りこみ

〈POKEJONG 4〉これはなかなかおもしろい。ゆみは個人的に好きです、このゲーム。このプログラムが投稿されて、はじめて評価したのは、よっちゃんで、彼もたいへん気に入ったそうです。ゆみなんか、今まではポケコン恐怖症だったのに、あまりにもおもしろいので、このごろではくせになってます。いつでもどこででもできるという、この手軽さが最高だね。とにかく今もこのゲームをやりながら原稿を書いてます。みんなも早くくせになってね。

と、2階でプリンタ用紙をひきさくような悲鳴が！　あわてて2階へかけあがる。2階にはMSX, X1, FM, PCと4つの部屋がある。さあ、どれにしよう？　MSX→**8**へ、X1→**11**へ、FM→**14**へ、PC→**18**へ

■手段

- ●門前清（ツモアガリ）　1翻
- ●断么九（1，9を除いたアガリ）1翻
- ●一盃子（例・112233××）　1翻
- ●一気通貫（例・345678××）　2翻
- ●対々和（例・111555××）　2翻
- ●二連刻（例・222333××）　4翻
- ●二同刻（例・888888××）　6翻
- ●清一数（例22222222）　8翻

まあ、ふつうの麻雀の手役から類推すればわかるだろう。もちろん、リーチは1翻アップ。一発、ドラについてもふつうの麻雀と同じ（ふつうの麻雀を知らない人は、知っていそうな人にきこう）。

1翻で、子800点、親1200点、2翻で、子2000点、親3000点、3翻で、子4000点、親6000点。4～5翻で満貫（子8000点、親1200点）、以降、6翻、8翻、11翻とあがり、13翻で数え役満だ。

BY森木林林木

もりきばやしりんぼく、と読んでください。

森鷗外の名前は森林太郎だそうで、「ずいぶん木の名前多い名前だな」と話しているうちにこのペンネームができました。ほかにも、平平平平（ひらたいらへいべい）なんてのもあります。

■変数リスト

A(0～7)……手牌用
I, J, K, M, Q……汎用
L……東場・南場
N……ポジションサーチなど
O……あがったプレイヤー
P……ツモあがり、振りこんだプレイヤー
R……捨牌しているPL
S……局
T(0～3)……テンパイ・リーチフラグと待ち牌
X(0～3)……スコア
$……各表示と点数計算用データ

■プログラムの説明

P0	メインルーチン
40～70	初期設定
100～220	メインルーチン
500～540	プレイヤー1のキー入力・捨牌・リーチ処理
600～660	あがり処理
750～760	点数計算
800～840	点数分配
P1	プレイヤー2～4の役づくり
P3	牌表示
P4	理牌（ソート）
P5	ポジションサーチ
P7	役判定

```
P 0
 40 S=0:L=0:J=0:FOR I=0 TO 3:X(I)=27E3:N
EXT I
 50 S=S+J:IF S>3;S=0:L=L+2
 55 FOR I=1 TO 4:PRINT I;" :";W(I):S(I)=
2-INT (RAN#*40)/10
 58 NEXT I:IF L=4 THEN 55
 65 R=S:FOR I=0 TO 6:A(I)=INT (RAN#*9+1:
NEXT I
 70 PRINT MID(22+L,3);S+1;:T=-99:K=6:GOS
UB #4
 100 H=INT (RAN#*9+1:IF R=0 THEN 500
 115 K=0
 120 FOR I=1 TO 3:IF T(I)>0;IF H=FRAC T(
I)*10;P=R:K=1:O=I:IF I=R;P=-1
 130 NEXT I:IF R=0 THEN 170
 155 IF S≠0;IF P>0;IF T(O)<2;IF T<2;K=0
 160 GOSUB #3:PRINT CSR 7;H;:FOR I=0 TO
50:IF KEY =".";K=1:I=50:P=R:O=0
 165 NEXT I
 170 IF K=1 THEN 600
 180 IF R≠0;IF T(R)≧1;PRINT "I";
 200 T(R)=T(R)+1:R=R+1:IF R=4;R=0
 220 GOTO 100
 500 GOSUB #3:IF T≧2;PRINT " I";
 510 K$=KEY :IF K$≧"0";IF K$≦"9" THEN 53
0
 525 IF K$=".";IF T≠2;P=-1:O=0:GOTO 600
 526 GOTO 510
 530 K=VAL(K$):IF K=0;IF T≦0;T=2:GOTO 50
0
 535 GOSUB #5:IF N<0 THEN 510
 537 IF T>2;N=7
 540 PRINT CSR N;" ";:I=A(N):A(N)=10:K=7
:GOSUB #4:H=I:GOTO 115
 600 PRINT :IF P<0;PRINT "TSUMO";O+1;:GO
TO 620
 610 PRINT "RON";O+1;"←";MID(P+1,1);
 620 IF T(O)≧2;R=INT (RAN#*9+1:PRINT R;:
IF T(O)≦3;PRINT "*";
 625 STOP :IF O≠0;GOSUB #1:K=5:GOSUB #4:
GOSUB #3:STOP :GOTO 750
 640 K=7:GOSUB #4:GOSUB #3:INPUT K:GOSUB
 #5:IF N≦0 THEN 640
 660 I=G:J=H:G=A(N):H=G:A(N)=I:A(N-1)=J:
K=5:GOSUB #4
 750 GOSUB #7:IF N≦0;Q=-8:P=-1:GOTO 760
 753 IF N≧13;Q=32:GOTO 760
 755 Q$=MID(N+9,1):Q=VAL(Q$)+10*INT (N/5
.1:IF N=1;Q=.8
 760 J=1:IF O=S;Q=Q*1.5:J=0
 800 Q=Q*1E3:PRINT Q
 810 FOR I=0 TO 3:IF O=S;IF I≠O;K=Q/3:GO
TO 831
 830 K=Q/4:IF I=S;K=Q/2
 831 IF P≧0;K=0
 832 IF I=O;K=-Q
 835 IF I=P;K=Q
 838 X(I)=X(I)-K
 840 NEXT I:GOTO 50
P 1
 10 A=INT (RAN#*6+1:F=INT (RAN#*6+4:M=IN
T (RAN#*2
 30 IF A≠1;IF F≠9;IF H≠1;IF H≠9 THEN 50
 40 IF P≧0;IF T(O)<2;IF M=1;F=A+2
 50 B=A+M:C=B+M:E=F-M:D=E-M:G=H:RETURN
P 3
 10 PRINT :FOR I=0 TO 7:PRINT MID(A(I),1
);:NEXT I:RETURN
P 4
 10 FOR M=0 TO K-1:FOR J=M+1 TO K
 20 IF A(M)>A(J);Q=A(M):A(M)=A(J):A(J)=Q

 30 NEXT J:NEXT M:RETURN
P 5
 10 N=-1:FOR M=0 TO 7:IF A(M)=K;N=M
 20 NEXT M:RETURN
P 7
 10 IF A+E=2*C;IF B+F=2*D;IF C-A=1;I=B:B
=C:C=E:E=D:D=I:GOTO 20
 15 N=-1:IF B=D;D=A:A=B
 20 IF A+C=2*B;IF D+F=2*E;N=0:IF A=B;IF
D=E;N=2:IF A=D;N=5:IF D=G;N=7
 30 IF N<0;RETURN
 50 IF N=2;IF ABS (A-D)=1;N=4
 55 IF C-B=1;IF D-C=1;IF E-D=1;N=2
 58 IF A=D;IF B=E;N=N+1
 60 K=7:GOSUB #4:IF A≠1;IF H≠9;N=N+1
 80 IF P<0;N=N+1
 110 IF T(O)<2;RETURN
 115 N=N+1:IF T(O)≦3;N=N+1
 120 FOR I=0 TO 7:IF A(I)=R;N=N+1
 130 NEXT I:RETURN
```

〈だあれなんだろ～〉ふみえはゆみのとなりにいる。オサムは少女ゆき、MOMOとLOLIに囲まれてる。よっちゃんは正面を見ていない。パンプはすましている。ジャマ森は空を飛びたがっている。UPくんはテレている。㊄は顔がかたまってしまった。エイキチは天使のようにほほえんでいます。デブ大先生は「重いよお」と言ってます。とにかく、この写真を撮ったところは、東京・新橋の烏森神社です。撮影者（カメラマン）はK-chanでした。ごくろーさん。

コンパクトにまとまった、ポケコンロールプレイング

DRUUAGUA

ドルウーアグア

FOR PBファミリー

※ただし、PB-100/200/300、PB-100F、FX-700P/802Pでは動きません。

■変数リスト
A……スライム
B……タイム
C……剣
D……かぎ
E……フロア
F……宝のかず
G……自分の座標
H……かぎを取ったか?
J……敵の座標
K$……敵のキャラクタ
L……剣の座標
M……殺した数
O……剣を出した数
O……タイム
$……キー入力

■プログラムの説明

P0	メインルーチン
10	初期設定1
20	データ
25～ 30	データを読む
40～ 50	初期設定2
60～120	画面表示とキー入力
140～210	各種判定と処理
P1	ゲームオーバー
P2	どるうーあぐあを殺した!

このサイズでこれをやるなんて! と驚いたポケコンロールプレイング。ナイト(♣)をあやつり、カギ(_)をひろい、ドア(■)へ向かう。スライム(○)にあたるとゲームオーバー。この塔は5階建てで、5階にはなぞの怪物〝どるうーあぐあ〟がいる。1～4階で手に入る宝を取っておかないと戦えない。うーん、カンペキにこれはRPGだ。各階で宝を取ったときには、高音(beep音)がするので耳をすませておこう。

ナイトは4 6で左右に動き、Aキーで剣をふることができる。

で、各階で宝物を出す(じつはただ音が鳴るだけなんだけどさ)ヒントをちょっと。あるカウント以内に何匹か以上のスラームを殺し剣を何回か振りカギを取るか取らないかで決まるのだ。

```
P 0
 10 PRINT "DRUUAGUA":E=1:F=1:K$="o"
 20 DATA 3,50,5,1,1,20,10,0,5,60,20,0,10
,100,30,1
 25 IF E=5 THEN 40
 26 IF E=6 THEN #1
 30 READ A,B,C,D
 40 PRINT :PRINT "FLOOR";E:G=6:H=1:O=0:M
=0:N=0
 50 J=INT (RAN#*10+1):IF J=G THEN 50
 60 $=KEY $
 70 PRINT CSRG;"♣";CSRJ;K$;
 80 IF H=1;PRINT CSR10;"_";:IF G=10;H=0
 90 PRINT CSR1;"■";:IF H=0;IF G=1;E=E+1:
GOTO 25
 100 IF $="4";G=G-1:L=G-1:IF G≦1;G=1
 110 IF $="6";G=G+1:L=G+1:IF G≧10;G=10
 120 IF $="A";PRINT CSRL;"-";:N=N+1:IF L
=J;M=M+1:IF E≠5 THEN 50
 140 IF E=5;K$="♠":IF F≠5 THEN #1
 150 IF G=J THEN #1
 160 IF E=5;IF M=50 THEN #2
 170 IF M=A;IF D=H;IF N>C;IF B=O;BEEP 1:
BEEP 1:F=F+1
 180 P=INT (RAN#*15+1)
 190 IF P=1;J=J+1:IF J>11;J=11
 200 IF E=5;IF P=5;J=J-1:IF J<0;J=0
 210 O=O+1:PRINT : GOTO 60
P 1
 10 PRINT :PRINT "END": GOTO 10
P 2
 10 PRINT :PRINT "DIE D.": GOTO 10
```

▲スタート。さて、どちらに行くか?

▲とりあえず右に向かいカギを取った

▲えい、えい。剣を振ってるところ

BY三浦 衛

がちょーん、うおおっか、金しばりじゃー

今テスト中ですが勉強もせずに原稿書いてます。私は橋本央樹です。というのはウソです。私は菅野光人です。というのはウソで、がちょーん、うおおっか、金しばりじゃー。

〈DRUUAGUA〉とってもおもしろいよ。おもわず、編集会議中にもこそっとやってしまった……(デスクのみなさん、ごめんなさい。それもこれも突ゆみの原稿におわれていたからであって、ぶつぶつ……)敵がとなりにいるときは、かさなってくることがあるから、気をつけてタイミングよく剣をささないと自分が死んでしまうから、注意してね。ポケコンを持ち歩くことにしようかなあと思わせてくれたゲームその1でした。あ～、おもしろかった。

プログラムポシェット

SUPER うおおおーっ、プ、プロレスじゃー!!

PRO-WRESTLING

スーパー プロレスリング

FOR PC-1500(8K RAM)/1501

DEF Aでスタート。レベル（5がいちばん強い）を入力後、選手入場。左が相手、右が自分だ。ゴングとともに、"FIGHT"と表示され、試合開始。

0キーで相手に近づき、1～6キーで技をかける。ただし、自分は左にしか進めないのでそのつもりで。

このページの写真には出ていないけれど、リング以外のデータ表示は、左から、レベル、相手のエネルギー、リングの右側が自分のエネルギーだ。

ときどき、リングの右側に丸が表示される。白い丸のときは、すでに自分のコントロールがきかなくなった状態。黒丸のときは相手の技にかかった状態だ。どういうわけか、相手はこちらのかけた技を返すことがあるけれど、こらは、相手の技を返せないのだ。技をかけられて、フォールされたときは、スペースキーをたたいて脱出することができる。カウント3までほっとくと負けてしまう。でも、あまりはやすぎても（カウント2未満）、エネルギーの減り具合がはやくなる（カウント2以上のときより－5）ので注意して、ころあいを見はかるといい。

技をかけるまえにエネルギーが0になったとき自分の場合は動けなくなり相手の技を待つばかり。相手の場合は、こちらから技をかけにいかないとダメ。

技をかけるには、まず相手のほうを向いていなくちゃいけない。0キーで相手に向くことができる。

■技とキーの関係

さていよいよ、このゲームの最大のポイント、豊富な技の解説だ。

・1キー

相手のエネルギーが25以上だとバックドロップ、それ以下だとジャーマンスープレックス。1歩（2ドット）ははなれているときにかかる。

・2キー

ブレンバスター。相手が右向きでとなりにいるとき。

・3キー

ラリアート。相手が右向きで2歩はなれているときにかかる。ただし、右ロープ際ではかからないことがある。

・4キー

エンズイギリ。相手が正面を向いているときにかかる。

▲両者、リングに登場。右がキミ。まずは、戦いのポーズ

▲場外に落ちた！"トペッ"といった感じのポーズがいい

▲芸が細かい「ロープの反動」。ロープのたわみが感じ出てる

▲フライング・ボディープレス！ ひえー、迫力あるなあ

▲エンズイギリー!! あたったらいたそう!!

▲ギエー!! ジャーマンスープレックスをかけられてしもた

▲フォールをとった。はやく、レフリー、カウントを!!

▲ワン、ツー……。レフリがねころんでカウントをとる

RUN

▲再び大技！ 写真外の表示部では相手のエネルギーは真黒。これはKO勝ちの瞬間

・5キー

アックスボンバー。条件は2と同じ。ただし、左ロープ際でのみ有効。

・6キー

ドリラーホール・パイルドライバー。条件は2と同じ、右ロープ際で有効。

●PC-1500系

■変数リスト

A,N……ループ用
B……カウント数
E……自分のエネルギー
F……相手のエネルギー
H……ダメージ数
J……レフリーの表示カーソルの判断
K……どちらの技か判断
L,R……乱数
M……自分のカーソル
O……相手のカーソル
Q……フォールするカーソル
V……レベル
W……レベル（インプット時）
X……相手の向き
Z……自分の向き
A$,B$……消去用
N$……黒丸
W$……白丸
R$……コーナーポスト
S$,T$……レフリーのキャラクタ
C$～M$,O$ P$,Q$,U$ V$……それぞれのわざのアクションキャラクタ

■プログラムの説明

行	内容
1～7	リスト用のタイトル
10～45	初期設定
48	注釈文
50～55	状態判断と自分の技をかける
60～65	自分と相手の移動
70～75	画面表示
80	相手が技をかける判断
85	NEXT文
90	乱数
95～1960	アクションパターン
2990～3050	フォールとカウントの処理
3090～3120	勝ったほうの表示とリプレイの処理
3190～3200	リング内をクリア
3990～4050	データ

〈SUPER PRO-WRESTLING〉"ポケコン嫌いのエイキチが燃えた！"というキャッチ・フレーズがついてしまったこのゲーム。それ程におもしろいらしい。「少女ゆきはプロレスって恐しくて見てられないんだ。もう何年も見てないよ。よくお父さんが見てたけど、食事の時とかTVでプロレスやってるとすごーくやだった……」「ゆみもプロレスってあんまり興味ないから知らないんだけど、長与千種って髪をものすごーく短くしちゃったんだね。あれはすごーい!!」

36 よし、元気になった。どーしたの、ときくと、「とつぜんだれかにネコイラズを食べさせられたのさ、ハハハ」うーむ、軽いやつ。で、X1をrunさせると……→19へ

```
  1:"+------------
    ----------+
  2:"|<SUPER PRO-W
    RESTLING>|
  3:"| for PC-1500
    +8k or    |
  4:"|          PC
    -1501+4k  |
  5:"| Programed i
    n 1984-85|

  6:"|      by F.A
             |
  7:"+------------
    ----------+
 10:REM ***SHOKISE
    TTEI***
 15:"A"WAIT 0:
    CLEAR :CLS :
    CURSOR 3:PRINT
    "<SUPER PRO-WR
    ESTLING>"
 20:RESTORE :FOR A
    =1TO 23:READ @
    $(A):NEXT A:
    BEEP 3,100,200
 25:CLS :CURSOR 0:
    PRINT "LEVEL (
    1-5)":CURSOR 1
    2:INPUT W:V=
    INT W
 30:IF V<1OR V>5
    THEN 25
 35:CLS :RANDOM :
    GCURSOR 75:
    GPRINT R$:
    GCURSOR 107:
    GPRINT R$:
    CURSOR 0:PRINT
    "<";STR$ V;">"
 40:E=151:F=101+10
    *V:O=77:M=100:
    R=3:Z=0:X=2:K=
    2:L=0
 45:WAIT 12:PAUSE
    :GOSUB 800:
    PAUSE :GOSUB 8
    50:PAUSE :WAIT
    0:GCURSOR 77:
    PRINT "FIGHT":
    BEEP 1,50,300:
    GOTO 3200
 48:REM ***MAIN PR
    OGRAM***
 50:IF L=9LET Z=
    RND 3-1:R=3:
    FOR N=1TO 6:
    CURSOR 21:
    GPRINT W$:GOTO
    65
 55:K=1:IF Z=0ON
    VAL INKEY$
    GOTO 100,200,3
    00,400,500,600
 60:IF INKEY$ ="0"
    LET M=M-2*(Z=0
    AND M-O>7):Z=0
 65:O=O+2*(R=3AND
    X=2AND M-O>7)-
    2*(R=1AND X=0
    AND O>77):IF R
    <4LET X=R-1
 70:GCURSOR O:
    GPRINT @$(X+15
    ):GCURSOR M:
    GPRINT @$(Z+15
    ):CURSOR 21:
    GPRINT B$:E=E-
    .5:F=F-.5
 75:CURSOR 4:USING
    "####":PRINT F
    :CURSOR 22:
    USING "####":
    PRINT E:IF E*F
    <=0GOTO 910-10
    *(E<=0)
 80:K=0:IF RND (6-
    V)=1THEN 1000+
    100*RND 7
 85:IF L=9NEXT N
 90:L=RND 9:R=RND
    7:GOTO 50
 95:REM ***ACTION
    PATTERN***
100:IF X>0OR M-O>7
    THEN 70
105:IF @(5+K)/25
    THEN 150
110:WAIT 14:
    GCURSOR O:
    GPRINT "04050A
    7C7F";B$:PAUSE
    :GCURSOR O:
    GPRINT "10141C
    787020"
120:WAIT 6:GCURSOR
    O:GPRINT "0020
    122E5F0402":
    GCURSOR O:
    GPRINT A$;"215
    20C0E140402"
130:GCURSOR O+3:
    GPRINT "205010
    103C1A21":
    GCURSOR O+6:
    GPRINT "207068
    5020":H=25:Q=O
    +9:GOTO 3010
150:WAIT 6:GCURSOR
    O:GPRINT "0001
    067C0870";B$:
    PAUSE :GCURSOR
    O+1:GPRINT "04
    28787020"
160:GCURSOR O:
    GPRINT "20100E
    076810":
    GCURSOR O:
    GPRINT "000102
    027F0202":
    GCURSOR O+1:
    GPRINT "080808
    7808070608"
170:GCURSOR O:
    GPRINT A$;"020
    408081C2A01":
    GCURSOR O+2:
    GPRINT A$;"1E2
    070481020":
    GCURSOR O+2:
    GPRINT "081020
    4040"
180:WAIT 15:
    GCURSOR O:
    GPRINT U$:
    GCURSOR O:
    GPRINT B$:
    GCURSOR O+2:
    GPRINT E$;A$:H
    =15:Q=O+6:O=M-
    7:GOTO 3000
200:IF X<2OR M-O>7
    OR M>96THEN 70
210:WAIT 9:GCURSOR
    O+2:GPRINT A$;
    "7C0A067C";A$:
    PAUSE :GCURSOR
    O+5:GPRINT "58
    3C2C70"
220:GCURSOR O+3:
    GPRINT "020101
    03265C":
    GCURSOR O:
    GPRINT B$;"037
    F":IF L<VWAIT
    9:O=O+5:CURSOR
    21:GPRINT N$:
    GOTO 950
230:PAUSE :GCURSOR
    O+7:GPRINT "00
    70080607":
    GCURSOR O+4:
    GPRINT "101010
    1010181818 1008
    0402"
240:GCURSOR O+3:
    GPRINT A$;"081
    0204060606 0404
    02010":GCURSOR
    O+4:GPRINT U$;
    E$:GCURSOR O+4
    :GPRINT B$
250:H=10:Q=O+11:
    GOTO 3000
300:IF X<2OR M-O<>
    11THEN 70
310:WAIT 5:GCURSOR
    M-2:GPRINT J$:
    GCURSOR M-4:
    GPRINT K$;A$:
    IF L<VWAIT 6:K
    =0:GOTO 350+20
    *(O<80)
320:GCURSOR O:
    GPRINT "040502
    360C14244404";
    A$:IF O<80THEN
    390
330:GCURSOR O-3:
    GPRINT "070603
    04780C0804020 1
    ";A$:GCURSOR O
    -3:GPRINT "641
    20F1264005020 1
    E00"
340:GCURSOR O+3:
    GPRINT "404040
    201008":
    GCURSOR O+3:
    GPRINT E$:
    GCURSOR O-3:
    GPRINT A$;0;0:
    H=10:Q=O+3:M=O
    +5:GOTO 3000
350:GCURSOR O+1:
    GPRINT "0C027F
    0804067F";B$:
    GCURSOR O+6:
    GPRINT "04760A
    0402"
355:GCURSOR O+4:
    GPRINT "083000
    08080808080C08
    ":GCURSOR O:
    GPRINT Q$;"000
    81020404040"
360:GCURSOR O+7:
    GPRINT E$:
    GCURSOR O:
    GPRINT B$:H=5:
    Q=O+11:M=O+7:
    CURSOR 21:
    GPRINT N$:GOTO
    3000
370:GCURSOR O+2:
    GPRINT "00502A
    0C1870";B$:
    GCURSOR O+2:
    GPRINT "037109
    060608":
    GCURSOR O+2:
    GPRINT "007F02
    01";A$
375:CURSOR 21:
    GPRINT N$:
    PAUSE :GCURSOR
    69:GPRINT "040
    2010700001":
    GCURSOR 69:
    GPRINT "023907
    390100"
380:GCURSOR 68:
    GPRINT "106804
    0A0800":
    GCURSOR 67:
    GPRINT "402050
    40";A$:GOTO 70
    0
390:WAIT 6:GCURSOR
    77:GPRINT "1F2
    2430478";B$:
    GCURSOR 73:
    GPRINT "20107F
    7F6C1A0F1264"
395:GCURSOR 73:
    GPRINT "7E407F
    7F6412":GOTO 6
    90
400:IF X<>1OR M-O>
    7THEN 70
410:WAIT 4:GCURSOR
    M:GPRINT "0865
    120D112040":
    GCURSOR M:
    GPRINT "3E7008
    10";A$:GCURSOR
    M:GPRINT "003E
    ";A$
420:GCURSOR M-4:
    GPRINT "0F7A04
    140F04":WAIT 6
    :IF O>79THEN 4
    60
430:GCURSOR 74:
    GPRINT "047F7F
    0478";A$;"0404
    041408 10"
440:GCURSOR 72:
    GPRINT "100814
    7F7F0404";A$;"
    0008080828 1020
    "
450:GCURSOR 72:
    GPRINT "007E40
    7F7F";B$;"4040
    60107010":GOTO
    690
460:GCURSOR O-1:
    GPRINT "0D0205
    7908142404 1408
    10":GCURSOR O-
    3:GPRINT "107C
    1010284400000 8
    0808281020"
470:GCURSOR O-4:
    GPRINT E$;"000
    0404060107010"
    :GCURSOR O+5:
    GPRINT B$:H=15
    :Q=O-4:GOTO 30
    00
500:IF X<2OR O>82
    OR M-O>7THEN 7
    0
510:WAIT 9:FOR A=O
    TO 77STEP -2:
    GCURSOR A:
    GPRINT Q$+O$:
    NEXT A
515:WAIT 4:GCURSOR
    72:GPRINT L$;"
    62120F102040";
    B$:GCURSOR 72:
    GPRINT A$;"7F7
    F6010":GCURSOR
    80:GPRINT "122
    2"
520:FOR A=83TO 99
    STEP 4:GCURSOR
    A:GPRINT C$:
    GCURSOR A:
    GPRINT D$:NEXT
    A
530:GOSUB 930:WAIT
    2:FOR A=77TO 8
    1STEP 4:
    GCURSOR A:
    GPRINT H$:
    GCURSOR 177-A:
    GPRINT F$:
    GCURSOR A:
    GPRINT A$;I$:
    GCURSOR 176-A:
    GPRINT G$:NEXT
    A
540:GCURSOR 85:
    GPRINT H$;F$:
    IF L>=VTHEN 57
    0
550:WAIT 6:GCURSOR
    85:GPRINT A$;"
    0808786C120506
    03";B$:WAIT 2:
    GCURSOR 85:
    GPRINT "080808
    68100000";Q$
560:FOR A=94TO 98
    STEP 4:GCURSOR
    A:GPRINT C$:
    GCURSOR 177-A:
    GPRINT F$:
    GCURSOR A:
    GPRINT D$:
    GCURSOR 176-A:
    GPRINT G$:NEXT
    A:K=0:L=5:GOTO
    530
570:WAIT 6:GCURSOR
    85:GPRINT A$;"
    2010087C070305
    04";B$:GCURSOR
    86:GPRINT "020
    4081018104020 1
    80C32050603"
580:GCURSOR 86:
    GPRINT "001E20
    50";B$;"64120F
    1263":GCURSOR
    84:GPRINT "081
    020404040"
590:GCURSOR 83:
    GPRINT E$:
    GCURSOR 95:
    GPRINT B$:H=25
    :M=90:Q=87:O=8
    5:GOTO 3000
600:IF X<2OR M-O>7
    OR M<92THEN 70
610:WAIT 8:GCURSOR
    O+2:GPRINT A$;
    "106D0A0C78";A
    $:PAUSE :
    GCURSOR O+5:
    GPRINT "287818
    3850"
```

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（愛知県）松田昌久（東京）笹原太郎（福井）堂前貴郁（山口）岡実（広島）小林久人（静岡）鈴木健一（福岡）浜口充信（兵庫）西田誉雄（埼玉）篠崎繁（山形）田賀裕治（千葉）中村正春（秋田）石川潤（徳島）峰瀬正高（東京）伊藤利秋（愛知）長坂玄瑞（三重）山本哲秀（北海道）石田博人（石川）本沢明（大阪）栃尾賢一（奈良）浜出晋（兵庫）藤岡徹（鳥取）山本秀司（神奈川）謝花俊昭（岡山）上田岳洋（宮城）竹中浩（福井）板本展也（福島）清信直也(愛知)黒野浩司(つづく)

```
620:GCURSOR O+5:
    GPRINT "1C0706
    0C78":IF L<V
    PAUSE :GCURSOR
    O+5:GPRINT "10
    6D0A0C78":
    PAUSE :K=0:
    CURSOR 21:
    GPRINT N$:GOTO
    650
630:GCURSOR O+5:
    GPRINT A$;"006
    31E0F":PAUSE :
    GCURSOR O+9:
    GPRINT "41263C
    1E":GCURSOR O+
    9:GPRINT "4458
    7078":PAUSE
640:GCURSOR O+6:
    GPRINT "081020
    405050":
    GCURSOR O+5:
    GPRINT "404040
    40":GCURSOR O+
    5:GPRINT E$;0:
    H=15:Q=O+9:
    GOTO 3000
650:GCURSOR O+5:
    GPRINT "287818
    1870":GCURSOR
    O+4:GPRINT "0E
    1F6501";A$:
    GCURSOR O-2:
    GPRINT "040810
    181C1808106000
    "
660:GCURSOR O-3:
    GPRINT "404040
    4060706010":H=
    10:Q=O+2:GOTO
    3010
690:GCURSOR 70:
    GPRINT "102040
    0000"
700:WAIT 0:GCURSOR
    67:GPRINT B$:
    PAUSE :GCURSOR
    77:GPRINT "000
    004730E7204";B
    $:PAUSE
705:WAIT 4:FOR A=7
    9TO 99STEP 4:
    GCURSOR A:
    GPRINT C$:
    GCURSOR A:
    GPRINT D$:NEXT
    A
710:GCURSOR 100:
    GPRINT B$;M$:
    GCURSOR 67:
    GPRINT "402050
    40":GCURSOR 10
    9:GPRINT A$
715:FOR A=98TO 82
    STEP -4:
    GCURSOR A:
    GPRINT F$:
    GCURSOR A-1:
    GPRINT G$:NEXT
    A:GCURSOR 77:
    GPRINT "100A04
    0474081010"
720:WAIT 5:GCURSOR
    74:GPRINT "087
    F7F0404040404"
    ;A$:GCURSOR 71
    :GPRINT "20140
    8087F7F0402";A
    $
730:GCURSOR 67:
    GPRINT "704028
    10101010087F7F
    ";A$:GCURSOR 6
    6:GPRINT "4070
    20202020100800
    "
740:GCURSOR 66:
    GPRINT "404040
    402010";A$:
    GCURSOR 64:
    GPRINT A$;"402
    0";A$:GCURSOR
    67:GPRINT A$
750:@(5+K)=@(5+K)-
    20:WAIT 12:
    PAUSE :PAUSE :
    PAUSE :GOSUB 8
    00+50*K:PAUSE
    :GOSUB 850-50*
    K:WAIT 0:GOTO
    70
800:FOR A=63TO 69
    STEP 2:GCURSOR
    A:GPRINT "0000
    40205040":NEXT
    A:GCURSOR 71:
    GPRINT "007010
    08"
805:GCURSOR 71:
    GPRINT "785030
    50":GCURSOR 71
    :GPRINT "007E1
    464":GCURSOR 7
    2:GPRINT "000F
    72":GCURSOR 73
    :GPRINT "00787
    F7F08"
810:GCURSOR 74:
    GPRINT "607F7F
    60":GCURSOR 74
    :GPRINT "087F7
    F78":GCURSOR 7
    4:GPRINT "007F
    7F";Q$:O=77:IF
    F<=0LET X=0
815:IF K=0FOR O=0
    TO 85STEP 2:
    GCURSOR O:
    GPRINT Q$:NEXT
    O
820:L=0:RETURN
850:FOR A=117TO 10
    9STEP -2:
    GCURSOR A:
    GPRINT "405020
    400000":NEXT A
    :GCURSOR 109:
    GPRINT "081070
    00"
855:GCURSOR 109:
    GPRINT "503050
    78":GCURSOR 10
    9:GPRINT "6414
    7E00":GCURSOR
    109:GPRINT "72
    0F00":GCURSOR
    106:GPRINT "02
    7F7F7800"
860:GCURSOR 106:
    GPRINT "607F7F
    60":GCURSOR 10
    6:GPRINT "787F
    7F08":GCURSOR
    100:GPRINT O$;
    "7F7F00":M=100
    :IF E<=0LET Z=
    2
865:IF K=1FOR A=1
    TO 5:M=M-2*(
    INKEY$ ="0"):
    GCURSOR M:
    GPRINT O$:NEXT
    A
870:RETURN
900:GCURSOR O:
    GPRINT Q$:
    GCURSOR M:
    GPRINT Q$:IF M
    -O=7PAUSE :
    GOTO 907
905:WAIT 7:FOR O=O
    TO M-7STEP 2:
    CURSOR 21:
    GPRINT W$:
    GCURSOR O:
    GPRINT Q$:
    CURSOR 21:
    GPRINT B$:NEXT
    O
907:K=0:GOTO 1105
910:R=7:L=9:X=0:
    GOTO 55
930:WAIT 0:GCURSOR
    100:GPRINT B$;
    M$:WAIT 6:
    GCURSOR 72:
    GPRINT L$;B$:
    WAIT 0:IF K=0
    CURSOR 21:
    GPRINT N$
935:GCURSOR 109:
    GPRINT A$:WAIT
    7:GCURSOR 72:
    GPRINT A$:
    RETURN
950:GCURSOR O+5:
    GPRINT "03":
    GCURSOR O+2:
    GPRINT "017F01
    021C":GCURSOR
    O:GPRINT O$;"0
    405027408":
    PAUSE :K=0:
    GOTO 105
1100:IF Z<2OR X<2
     OR M-O>7THEN
     85
1105:CURSOR 21:
     GPRINT N$:IF
     E>30THEN 115
     0
1110:WAIT 14:
     GCURSOR M-5:
     GPRINT B$;"7
     F7F010000":
     PAUSE :
     GCURSOR M+1:
     GPRINT "2070
     780C0C"
1120:WAIT 6:
     GCURSOR M+1:
     GPRINT "0207
     5D281020":
     GCURSOR M:
     GPRINT "160C
     0C52210000"
1130:GCURSOR M-1:
     GPRINT "193E
     10105020":
     GCURSOR M-3:
     GPRINT "2050
     687020":H=30
     :Q=M-3:GOTO
     3010
1150:WAIT 6:
     GCURSOR M-6:
     GPRINT B$;"7
     0087C060100"
     :PAUSE :
     GCURSOR M+1:
     GPRINT "2070
     782804"
1160:GCURSOR M+1:
     GPRINT "1068
     070E1020":
     GCURSOR M:
     GPRINT "0202
     7F02020100":
     GCURSOR M-2:
     GPRINT "0806
     070878080808
     "
1170:GCURSOR M-3:
     GPRINT "012A
     1C0808040200
     00":GCURSOR
     M-4:GPRINT "
     20104870201E
     ";A$:GCURSOR
     M:GPRINT "40
     40201008"
1180:WAIT 15:
     GCURSOR M:
     GPRINT V$:
     GCURSOR M:
     GPRINT B$:
     GCURSOR M-5:
     GPRINT A$;E$
     :H=15:Q=M-2:
     GOTO 3000
1200:IF Z>0OR X<2
     OR M-O>7THEN
     85
1205:CURSOR 21:
     GPRINT N$:IF
     O<85THEN 125
     0
1210:WAIT 10:
     GCURSOR M-5:
     GPRINT A$;"7
     F1C0E6810000
     0":PAUSE :
     GCURSOR M-3:
     GPRINT "2070
     181C7820"
1220:WAIT 7:
     GCURSOR M-3:
     GPRINT "025C
     2E07021C":
     GCURSOR M-5:
     GPRINT "140F
     0E542000";A$
1230:GCURSOR M-8:
     GPRINT "0718
     1838101050":
     GCURSOR M-13
     :GPRINT "081
     020404040005
     06040201008"
1240:WAIT 15:
     GCURSOR M-14
     :GPRINT E$;V
     $:GCURSOR M-
     6:GPRINT B$:
     H=15:Q=M-10:
     GOTO 3000
1250:WAIT 7:
     GCURSOR M-5:
     GPRINT A$;"0
     079060E79";A
     $:PAUSE :
     GCURSOR M-1:
     GPRINT "522C
     3C54"
1260:GCURSOR M-2:
     GPRINT "1078
     040E1D":
     GCURSOR M-2:
     GPRINT "007F
     0B1E0B10":
     GCURSOR M:
     GPRINT "1F04
     ";A$:PAUSE
1270:WAIT 9:
     GCURSOR M-1:
     GPRINT "5E3F
     08":GCURSOR
     M-1:GPRINT "
     1F0701":
     GCURSOR M-2:
     GPRINT "201F
     0F02"
1280:GCURSOR M-2:
     GPRINT "407E
     7F08":PAUSE
     :GCURSOR M:
     GPRINT "4828
     10080402"
1290:GCURSOR M+1:
     GPRINT "4840
     40404040":
     PAUSE :
     GCURSOR M-3:
     GPRINT A$;E$
     :H=20:Q=M:
     GOTO 3000
1300:IF X<2OR Z>0
     OR M-O<>11
     THEN 85
1310:CURSOR 21:
     GPRINT N$:
     WAIT 5:
     GCURSOR O+2:
     GPRINT H$:
     GCURSOR O+2:
     GPRINT A$;I$
     :GCURSOR O+6
     :GPRINT A$;"
     044424140C36
     020504"
1320:IF M>96WAIT
     6:GCURSOR 96
     :GPRINT B$;"
     780443221F":
     GCURSOR 102:
     GPRINT "6412
     0F1A6C7F7F10
     20":GOTO 135
     0
1330:GCURSOR M-3:
     GPRINT A$;"0
     10204080C780
     4030607":
     GCURSOR M:
     GPRINT "001E
     20500064120F
     1264"
1340:GCURSOR M-2:
     GPRINT "0810
     20404040":
     GCURSOR M-3:
     GPRINT E$:
     GCURSOR M+4:
     GPRINT B$:H=
     10:Q=M+1:O=M
     -7:GOTO 3000
1350:GCURSOR 105:
     GPRINT "1264
     7F7F407E":
     GOTO 1900
1400:IF Z<>1OR X<
     2OR M-O>7
     THEN 85
```

リスト次ページに続く

〈MYパコカセットテープ〉（兵庫）井上充（京都）矢野裕明（愛知）後藤壮吾（千葉）茂木敏範（京都）木村健土（福島）渡辺洋和（福岡）竹内章（埼玉）小林昇二（北海道）新田基裕（宮城）吉田貴（神奈川）渡辺高嗣（愛知）中村嘉之——以上40名のみなさんにお送りします。大切に使ってね。おめでとう。（アンケートのなかに「ゆみちゃんにないしょ話」のらんがあるけれど、おもしろいものなどは、ポシェット裏面場で載せちゃうからヒット作を書いてね。楽しみにしてます）

38 居間に入ると、大沢よしゆきのレコードがかけっぱなしになっている。そしてキミは途方にくれた。おっ、机の上に書きおきが……→**29**へ

```
1410:CURSOR 21:
     GPRINT N$:
     WAIT 4:
     GCURSOR O:
     GPRINT "4020
     110D126508":
     GCURSOR O:
     GPRINT A$;"1
     008703E"
1420:GCURSOR O+2:
     GPRINT A$;"3
     E00";GCURSOR
     O+5:GPRINT "
     040F14047A0F
     ":WAIT 6:IF
     M>96GOTO 146
     0
1430:GCURSOR O+4:
     GPRINT "1008
     140424140879
     05020D":
     GCURSOR O+3:
     GPRINT "2010
     280808080000
     442810107C10
     "
1450:GCURSOR O+3:
     GPRINT "1070
     106040400000
     ";E$:GCURSOR
     O+3:GPRINT B
     $:H=15:Q=O+1
     5:GOTO 3000
1460:GCURSOR 93:
     GPRINT A$;"1
     00814040404"
     ;A$;"78047F7
     F04"
1470:GCURSOR 95:
     GPRINT "2010
     2808080800";
     A$;"04047F7F
     140810"
1480:GCURSOR 94:
     GPRINT "1070
     10604040";B$
     ;"7F7F407E00
     ":GOTO 1900
1500:IF M<94OR M-
     O>7OR Z>0OR
     X<2THEN 85
1510:WAIT 9:FOR A
     =OTO 93STEP
     2:GCURSOR A:
     GPRINT Q$+O$
     :NEXT A
1520:WAIT 4:
     GCURSOR 94:
     GPRINT B$;"4
     020100F1262"
     ;M$:GCURSOR
     105:GPRINT "
     10607F7F";A$
     :GCURSOR 102
     :GPRINT "221
     2"
1525:FOR A=94TO 7
     8STEP -4:
     GCURSOR A:
     GPRINT F$:
     GCURSOR A-1:
     GPRINT G$:
     NEXT A
1530:GOSUB 930:
     WAIT 2:FOR A
     =77TO 81STEP
     4:GCURSOR A:
     GPRINT C$:
     GCURSOR 177-
     A:GPRINT F$:
     GCURSOR A:
     GPRINT D$:
     GCURSOR 176-
     A:GPRINT G$:
     NEXT A
1540:WAIT 5:
     GCURSOR 85:
     GPRINT C$;"0
     2027F0A0A10"
     ;A$:WAIT 8:
     GCURSOR 83:
     GPRINT B$;"0
     3070C081020"
     ;A$
1545:GCURSOR 85:
     GPRINT "0202
     030408101810
     080402":
     GCURSOR 83:
     GPRINT "0804
     0739";A$;A$;
     "50201E"
1550:GCURSOR 80:
     GPRINT O$;A$
     ;A$;"4040402
     01008":
     GCURSOR 93:
     GPRINT E$:
     GCURSOR 80:
     GPRINT B$
1560:H=20:Q=93:O=
     83:M=90:GOTO
     3000
1600:IF M-O>7OR X
     <>1OR Z>0OR
     O=77THEN 85
1610:CURSOR 21:
     GPRINT N$:
     WAIT 5:
     GCURSOR O:
     GPRINT "0D02
     0578080810":
     GCURSOR O:
     GPRINT "000A
     0702030300"
1620:GCURSOR O+4:
     GPRINT "0203
     03037F";A$:
     IF O=93THEN
     1460
1630:GCURSOR O:
     GPRINT "0402
     050901010108
     0808080A0C08
     "
1635:GCURSOR O-2:
     GPRINT "1008
     1424040404";
     A$;A$;"1E204
     040"
1640:GCURSOR O-2:
     GPRINT "1070
     1060404000";
     A$;E$:
     GCURSOR O-2:
     GPRINT B$:H=
     5:Q=O+12:IF
     E>5THEN 3000
1650 WAIT 20:
     GCURSOR O:
     GPRINT Q$:
     PAUSE :
     GCURSOR M+3:
     GPRINT "6010
     701000":
     GCURSOR M+2:
     GPRINT "782C
     700000":
     GCURSOR M:
     GPRINT Q$:
     GOTO 1110
1700:IF Z>0OR M>9
     0OR M<86OR X
     =2THEN 85
1710:CURSOR 21:
     GPRINT N$:
     GCURSOR 55:
     GPRINT "7070
     ";B$;"7F"
1715:WAIT 5:IF O>
     79FOR A=OTO
     79STEP -4:
     GCURSOR A:
     GPRINT F$:
     GCURSOR A-1:
     GPRINT G$:
     NEXT A
1720:WAIT 0:
     GCURSOR 57:
     GPRINT "1020
     60":WAIT 5:
     GCURSOR 77:
     GPRINT "0122
     5E";A$;A$:
     WAIT 0:
     GCURSOR 58:
     GPRINT "1078
1730:WAIT 5:
     GCURSOR 78:
     GPRINT "013F
     ":WAIT 0:
     GCURSOR 56:
     GPRINT "7A04
     7800":WAIT 5
     :GCURSOR 77:
     GPRINT "0007
     00"
1735:WAIT 0:
     GCURSOR 55:
     GPRINT "727E
     1A0400":WAIT
     5:GCURSOR 78
     :GPRINT 0:
     WAIT 5:PAUSE
     :GCURSOR 55:
     GPRINT "7070
     140D05020D"
1740:GCURSOR 57:
     GPRINT A$;"0
     40201":
     GCURSOR 60:
     GPRINT A$:
     GCURSOR 55:
     GPRINT B$;A$
1770:WAIT 25:
     GCURSOR M:
     GPRINT "0002
     027F00":WAIT
     8:GCURSOR M:
     GPRINT A$;"7
     C07030":
     GCURSOR M+2:
     GPRINT "0808
     08080C0E0C"
1780:GCURSOR M+2:
     GPRINT "0010
     2040607060":
     GCURSOR M+2:
     GPRINT "4040
     40":Q=M+6:H=
     10:GOTO 3010
1900:GCURSOR 109:
     GPRINT "0000
     402010":WAIT
     0:GCURSOR 10
     9:GPRINT B$:
     PAUSE :
     GCURSOR 93:
     GPRINT B$;"0
     4720E7304000
     0":PAUSE
1910:WAIT 4:FOR A
     =98TO 78STEP
     -4:GCURSOR A
     :GPRINT F$:
     GCURSOR A-1:
     GPRINT G$:
     NEXT A
1915:GCURSOR 72:
     GPRINT L$;B$
     :GCURSOR 113
     :GPRINT "405
     02040":
     GCURSOR 72:
     GPRINT A$
1920:FOR A=77TO 8
     1STEP 4:
     GCURSOR A:
     GPRINT C$:
     GCURSOR A:
     GPRINT D$:
     NEXT A
1925:GCURSOR 84:
     GPRINT "0848
     2810103854":
     GCURSOR 84:
     GPRINT A$;"0
     808046B10280
     8"
1930:GCURSOR 87:
     GPRINT A$;"6
     1123C1261":
     GCURSOR 90:
     GPRINT A$;"1
     07804040804"
1940:GCURSOR 93:
     GPRINT A$;"0
     80A2458":
     GCURSOR 96:
     GPRINT "0010
     087805020508
     ":GCURSOR 97
     :GPRINT A$;"
     0402010107"
1950:WAIT 20:
     GCURSOR 98:
     GPRINT B$:
     WAIT 7:
     GCURSOR 110:
     GPRINT "0503
     03":GCURSOR
     110:GPRINT "
     02150E2C2270
     00"
1960:GCURSOR 109:
     GPRINT A$;"2
     030307808":
     GCURSOR 112:
     GPRINT "0040
     404030":
     GCURSOR 113:
     GPRINT B$:
     GOTO 750
2990:REM ***FALL
     & COUNT***
3000:GCURSOR Q:
     GPRINT "6070
     60"
3010:@(5+K)=@(5+K
     )-H:J=(Q>91)
     :L=5:IF E>0
     AND F>0THEN
     3030
3020:WAIT 0:FOR A
     =135-105*KTO
     155-105*K:
     GCURSOR A:
     GPRINT 127:
     BEEP 1,9,9:
     NEXT A
3030:WAIT 12:FOR
     B=1TO 3:
     GCURSOR 100-
     22*J:GPRINT
     @$(19+J):
     BEEP 1:
     GCURSOR 100-
     17*J:GPRINT
     32
3035:IF B=1AND
     INKEY$ =" "
     LET E=E-5
3040:IF (K=1AND B
     =2AND F>0)OR
     (K=0AND B<3
     AND E>0AND
     INKEY$ =" ")
     THEN 3200
3050:NEXT B:
     CURSOR 19-15
     *K:PRINT "Fa
     iled!"
3090:REM ***WINNE
     R & REPLAY**
     *
3100:WAIT 0:PAUSE
     :GCURSOR 77:
     PRINT "
     ":GCURSOR 80
     +19*K:GPRINT
     "01720F7201"
     :BEEP 7,100,
     200:CLS
3110:CURSOR 0:
     PRINT "REPLA
     Y? (Y/N)":IF
     INKEY$ <>"N"
     THEN 3110-30
     85*(INKEY$ =
     "Y")
3120:END
3190:REM ***BREAK
     ***
3200:WAIT 0:
     GCURSOR 77:
     PRINT "
     ":O=O-2*(O>7
     7):M=M+2*(M<
     100):GOTO 70
3990:REM ***DATA*
     **
4000:DATA "000000
     ",A$+A$+"00"
     ,"4020190D32
     0504",A$+"00
     78040201","4
     040404040404
     0"
4010:DATA "040532
     0D192040","0
     102047800"+A
     $,"4020131A3
     40A08","0073
     0A040A08"
4020:DATA "080A34
     1A132040","0
     80A040A7300"
     ,"071A6A7F7F
     ","7F7F6A1A0
     7","1C3E7F7F
     3E1C"
4030:DATA "040502
     74080000","0
     004720F72040
     0","00000874
     020504","7F7
     F"
4040:DATA "402040
     404040","404
     040402040","
     505068281068
     00","0068102
     8685050"
4050:DATA "1C2241
     41221C"
```

ポシェット告知板

〈ミックスまぜこぜプレゼント当選者〉たくさんのアンケートはがきの中で、まちがいさがしのこたえが6つと書いてあるやつから、さくっと2枚、ぬきとりました。1人目は……千葉県八千代市の森下尊仁クン（X1ユーザー）そして2人目は……埼玉県新座市の赤崎達也クン（PC-6001mkIIのユーザー）です。希望の商品が家に届くには、少し時間がかかりますが、楽しみにしていてくださいネ！　ラッキーなふたりでした。おめでとう。

プログラムの世界

今回登場のわびさびマシン
●PC-8001/8801シリーズ **●PC-6001mkII/6601**シリーズ
●X1シリーズ **●FM-7**シリーズ

一度は消えかかった火だった。でも、あなたはもどってきてくれたのね。そんな気まぐれなあなたが私は好き。知的な人だけがおもしろがるという「わびさびプログラム」とおなじくらい……。

THE STOP　PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:PRINTCHR$(12):LINE(-1,0)-(39,0),"■",1:FORI=0TO39:F=0:
FORY=24TO-1STEP-1:IFF=1THENY=-1:NEXTY,I:MOTOR:PRINT"Score="S ELSEPOKE-3328+I+I+Y
*120,30:BEEP1:BEEP0:S=S+1:IFINKEY$<>""ANDY<>-1THENF=1:NEXTELSENEXT:PRINT"Score="
S;STRING$(3,7)
```

『THE　STOP』をめぐる
よっちゃんのわびさび事件簿

THE STOP

FOR PC-8001/8801シリーズ
N-BASIC
FOR X1シリーズ
Hu-BASIC

BY Kすけ・YOSHIZAWA

図1　事件が起きるまでの位置

事件は10月のある夜におきた。ポシェッターズたちはおのおのの受持ちの機械に向かって一心に仕事をしていた。山科さんは周回軌道にはいり、「うーん、これはおもしろい」とか「ちょっとつまんないな」とかつぶやきながら、〝さいよー〟決定をしている（図1参照）。

たしかにその日はあぶなかった。夕方から『NHK』や『HAMMER THROW』でパンプやLOLIや私は盛りあがり、なにか起これば震度5という雰囲気が濃厚だった。

そして、事件のイントロはさりげない。

すべての言葉を七五調でいわなければ気がすまないという、少女ゆきがスペースキーをビシバシたたいていたかと思うと、ふ

THESTOP（オリジナル）

■変数リスト
I……左から右へ行くためのループ用
Y……下から上へ行くためのループ用
S……スコア
F……スペース・キーのフラグ

■ミニ必勝法
SHIFTキーを押すとスピードが遅くなる

〈THE　STOP〉今回、われらポシェッターズが燃えたゲームは多かったんだけど、そのうちの1つでした。みんなかなりコーフンしていたなあ。このゲームをやるとき、みんなそれぞれ決まった動作をするんだよね。たとえば、少女ゆき――体を上下にゆらしてリズムをとりながらスペースキーをたたく。たとえば、MOMO――少女ゆきの動作にプラスして、ガチャガチャいすをひく。たとえば、エイキチ――ミスると、ニヤッと苦笑いをうかべる。

かくして、この○ーテンキな事件は終わった。ゆみママにしかられた皆は、草木も眠る丑○ツ刻、またしてもパソコンに向かうのだった。ああ無情。→残りのヒントは、ファミマガとテクポリの1月号で探せ！

THE STOPうず巻バージョン　PC-8001/8801シリーズ　N-BASIC

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:PRINTCHR$(12):DIM K(3),C(3),H(3)
20 K(0)=-120:K(1)=2:K(2)=120:K(3)=-2
30 C(0)=30:C(1)=28:C(2)=31:C(3)=29:T=-3208
40 LOCATE 15,4:PRINT "HIT (1-3) KEY":P=2764:K=0:X=2:Y=23
50 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN IF ASC(A$)<49 OR ASC(A$)>51 THEN 50 ELSE W=(ASC(A$)-
49)*5+1 ELSE 50
60 PRINT CHR$(12);:S=0:LINE(0,0)-(39,24),"■",1,B
70 IF INKEY$<>"" THEN K=(K+1)MOD4
80 P=P+K(K):BEEP 1:BEEP 0:C=PEEK(T+P)
90 POKE T+P,C(K):FOR I=1 TO 10 STEP W:NEXT I
100 S=S+1:IF C=0 THEN 70
110 BEEP:LOCATE 15,0:PRINT "SCORE=";S:IF S>H(W/5+1) THEN H(W/5+1)=S
120 LOCATE 15,2:PRINT "HI-SCORE=";H(W/5+1)
130 GOTO 40
```

THESTOPうず巻バージョン

■変数リスト

K(n)……方向（アドレス用）
C(n)……方向（キャラクタ用）
H(n)……ハイスコア
T……V-RAMアドレス
P……カーソルの位置
S……スコア

■プログラム説明

10	初期設定
20～30	変数設定
40～50	キー入力、変数設定
60	ゲーム画面設定
70～100	メイン（矢印書きこみ）
110	スコア
120	ハイスコア表示
130	GOTO文

事件の張本人の原作者・Kすけ. YOSHIZAWA

このゲームは期末の音楽のテスト中に作ったものです。そしてなんと学年で1番だったのです。1行プログラムのいいところはアイデアさえ浮べば10分くらいでできるところだと思います。

図2 事件の最中の位置

THE STOP X1シリーズ

```
100 REPEAT OFF:CLICK OFF:KEYLIST 0:WIDTH
 40:COLOR 7:CLS 0:SCREEN 0,0,0:DIM H(3)
110 DEFCHR$(0)=HEXCHR$("10387CFE7F3C3C3C
10387CFE7F3C3C3C10387CFE38383838"):DEFCH
R$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
130 Y=8:FOR I=1 TO 19:Y=Y+I:LINE(0,Y)-(3
19,Y),PSET,1:NEXT:GOTO 190
140 CONSOLE 0,25,0,40:CLS:FOR I=0 TO 39:
POKE@&H2000+I,35:NEXT:FOR I=40 TO 999:PO
KE@&H2000+I,39:NEXT:S=0
150 FOR I=0 TO 39:FOR Y=24 TO 0 STEP-1
160 POKE@&H3000+Y*40+I,0:S=S+1:PLAY"R0":
IF INKEY$=" " THEN Y=0:GOTO 180
170 PLAY"O3A0":IF Y=0 THEN I=39
180 NEXT Y,I
190 CONSOLE 8,9,13,14:CLS:PRINT:PRINT"
 LEVEL ";L:LOCATE 14,11:PRINT"SCORE =";S
:PAUSE 7:IF H(L)<S THEN H(L)=S
200 LOCATE 14,13:PRINT"HI-SC =";H(L):LOC
ATE 14,15:PRINT"REPLAY=SPACE"
210 IF INKEY$<>"" THEN 210
220 IF INKEY$<>"N" THEN IF STRIG(0)=-1 T
HEN CLS:PRINT:PRINT" LEVEL?(1to3)" ELSE
220 ELSE CONSOLE 0,25,0,40:CLS0:CLS:REPE
AT ON:END
230 A$=INKEY$:IF ASC(A$)>51 OR ASC(A$)<4
9 THEN 230 ELSE L=ASC(A$)-48:TEMPO L*350
:GOTO 140
```

とつぶやいた。

「んーこれって、おもしろい、のかしら。あ、字あまり」

私（よっちゃん）がMSXから右方向に目をスクロールさせると、矢印がしきりに生えてくるゲームが視野にはいった。少女ゆきの得点は900点前後。仕事が一段落した私は「あーどれどれ」とゲームに向かった。

〔ゲームの解説〕

スタートすると左下から矢印がカタカタカタと上に生えていく。スペースキーを押すと右どなりの行に移り、またいちばん下から矢印が増殖。画面の上端に矢印ひとつ分の青い帯があり、このゾーンにはいってもよいが、これを超えたらゲームオーバー。縦にならんだ矢印の行は全部で40行あり、矢印の数の多いほうがえらい。最高で1000個まで矢印を出せるはずだが、そううまくはいかない。リズム感と動態視力がポイント。テンポがよいのでなかなか夢中になる（解説終わり）

弛緩と緊張を繰り返し

THE STOP　X1版

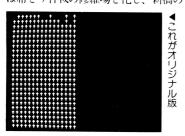
■プログラムの説明

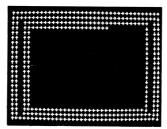
100	初期設定
110	キャラクタ設定
130～140	ゲーム初期設定
150～180	ゲームメインルーチン
190～200	ゲームオーバー処理
210～230	レベル入力・リプレイ処理

■変数リスト

H（）……ハイスコア
S……スコア
L……レベル
I,Y……ループ用
A$……キー入力用

〈THE　STOP　うず巻きバージョン〉この作品は文字通り“THE　STOP”の改造版でありまして、Smile-Yamamoto&アンタレスの合作なのです。イライラしながら何十回もやってしまった……。このタイプのゲームは1人で、モクモクとやるのではなくて、何人か集まって記録を出しあいながらやってほしいです。なるべくパーフェクトにちかくなるようがんばってみてね。デブ大先生は、物理的にパーフェクトは無理といってました。キミはどこまで限界に挑戦できるかな!?

ようやく957のハイスコアを出してふりかえるとそこには、少女ゆき、LOLI、パンプ、山科、でぶ大先生の姿があった。……ゆきは七五調のリズムで962点をたたきだし、パンプがすぐに972でそれを超えた。私はすかさず974、ゆき、975……。LOLIと山科さんは問題外で途中で沈没してばかり。N－BASICモードになったPC－8801のまえは席とり合戦の修羅場と化し、新橋の夜はふけていった。とうとう、怖しいハイスコア競争が始まったのだ。

そのとき、S.Yamamotoがつかつかとエ1に近づき、ペケペケとキーボードを打ちはじめた。ハイスコア競争につかれた私が「なにやってんの？」と聞くと、彼は「X1に移植してるんです、ホエホエ」と答えた。

けたたましいキャハハ笑いに驚いて振り返ると、でぶ大先生が画面を指さして狂喜している。画面には984点のスコアがさんぜんと輝いていた。私はもはや自分に勝目のないことを知り、圧倒的な敗北感におしつぶされて、スゴスゴと家に帰ったのである。

翌朝、眠い目をこすり、編集部にはいった私が見たものは、X1版のまえで目を真赤にして遊んでいるS.Yと、勝手にうずまき式に変えて遊んでいるAntaressの姿であった。(よっちゃん)

▲これがオリジナル版

▲うずまきバージョン

▲X1版。レベルも選べる

●わびさびプログラムの世界

では、おやすみなさい。シーンンンンッ

NHK NIGHT SCREEN

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ

N60mBASIC PAGE3

BY 小林 学

わびさびとは、日本古来の閑寂な味わいを漂わせつつ、かつ笑えるというものでなければならない。その見本がこの作品である。深夜、NHKの放送終了とともに自分が日本人であることを自覚した人は少なくないだろう。このプログラムはそれを再現してくれる。

とにかくRUNしてみよう。おもむろに画面上部に時刻が表示され、日本が世界に誇る日の丸の旗が現れる。そして……、あとは自分の目と耳でお確かめください。あはは。(エイキチ)

『NHK』の小林学初採用にウキウキ

自分の作ったプログラムがはじめて採用されてうかれています。ところで、ゲームだけにしかパソコンを使ってない人、今すぐにプログラムを作れとはいいませんが、作る努力、つまりプログラムの改造などやってほしい。

▲もうすぐ12時です

▲き〜み〜が〜あ〜よ〜お〜は

NHK NIGHT SCREEN PC-6001mkII/6601シリーズ

```
1 SCREEN1,1,1:COLOR16,1,1:CLS
2 CONSOLE,,0,0:PRINT"ただいま PM 11時59分47秒"
:SCREEN3,2,1:COLOR,16,1:CLS
3 LINE(128,65)-(191,135).,11,BF:CIRCLE(16
0,100),50,11,,,1
4 PAINT(160,55),11,11:PLAY"R1R105B64R2B6
4R2B64R206C-2":GOSUB15
5 SCREEN 3,2,2:PLAY"S0M10000T65","S0M100
00T65","S0M10000T65"
6 PLAY"O4V7L4DCDEGED2","O4V7L4DCDEGED2",
"O3V7L4DCDEGED2"
7 PLAY"V8EGAG8A8O5DO4BAG","V8CCCG8A8DDCO
3B","V8CEFE8F8F+GD8D+8E"
8 PLAY"EGA2V9O5DCD2O4V8","O4CCC2V9FEF2V8
","CECFV9DO2AO3D2V8"
9 PLAY"EGAGE.G8D2AO5CD2","EEFCCCD2FFD2",
"AGFECEG2FFF2"
10 PLAY"CDO4AGAG8E8D2","EFAGAG8E8D2","AD
AGAG8E8D2":GOSUB15:COLOR,8:CLS
11 GOSUB15:TALK"M2 ENUEICIKE-."
12 TALK"M2 SOUGOUTEREBIZYOXDESU."
13 TALK"M2 ZYEIO-AIKE'-TI-BI-.":GOSUB15:
SCREEN1,1,2:CLS:SCREEN,,1
14 SOUND7,7:SOUND 8,15:OUT&H93,2:GOTO14
15 FORI=0TO3200:NEXT:RETURN
```

■プログラムの説明

1 〜 2	初期設定
3 〜 4	日の丸表示
5 〜 10	国歌演奏
11〜 13	メッセージ
14	サウンド
15	時間調整

■注意

このプログラムを打ち込んだ後は、念のため、セーブしてからRUNを実行することを、おすすめします。なお、このプログラムは、終了後、一見、暴走したようになります。復帰方法は、STOPキーを押したのち。注意してOUT&H93, 3と入力すればOK。

〈NHK〉♪君が代は千代に八千代にさざれ石のいわおとなりて、こけのむすまで——こんなプログラム、ありなのかな〜!? 編集部では、何回もながしていました。どうってことないんだけど、バカバカしくって好きだなあ。ゆみは、バカになれる賢い人が好きです。NHKはバカになれないけれど、まじめで通っているところだから、昨年の赤白はバカウケだったな。なんたって“ミソラ”だもんね。「私に1分ください」、聖子とひろみのアツアツぶりなど事件が多かったなあ。今年はどうなることやら……。

もう、マシン語なんかこわくない！

メモリ読み出しプログラム

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ

N60mBASIC

BY ゆうくん

メモリ読み出しプログラム

■変数リスト

DS(n)……発声用

SA$,SA……スタートアドレス

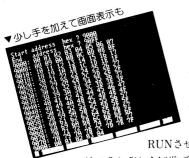
EA$,EA……エンドアドレス

■プログラムの説明

100	発声用データ読みこみ
110〜120	発声用データ読みこみ
130〜160	スタートアドレス，エンドレス入力
170〜210	発声処理等

愛機の声をからせたゆうくん

他機種に移植されにくいプログラムを、と作ったのがこれです。私のパソコンは、しゃべりすぎで声がかれてしまいました。こういう場合はゆみちゃんの写真を見せるといいと思います。ほしいよ〜。

▼少し手を加えて画面表示も

あの美しく、透き通るようなＰ６の声で指定された番地に書きこんだマシン語データを読みあげてくれるプログラムがこれだ。

RUNさせて、開始番地と終了番地のそれぞれを16進で入力すればＯＫ。ただし8000番地をまたぐ場合のみ、〜7FFFと8000〜の２つにわけて行うこと。とちゅうで止める場合は、ＳTOPキー、Ｆ１キー、リターンキーの順に操作してください。なお、おまけのリストを加えれば、読んでいる内容を同時に画面表示してくれます。

メモリ読み出しプログラム

```
100 DIM D$(22):FOR I=0 TO 22:READ D$(I):
NEXT:KEY 1,"out147,3"
110 DATA ZERO,ICI,NI-,SAX,YOX,GO-,ROKU,N
ANA,HACI,KYU-,,,,,,,,
120 DATA E-,BI-,SI-,DE-,I-,EHU
130 INPUT "Start address  hex ":SA$
140 INPUT "End   address  hex ":EA$
150 SA=VAL("&h"+SA$):EA=VAL("&h"+EA$)
160 OUT &H93,2
170 FOR I=SA TO EA
180 PE$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(I)),2)
190 TALK "F  "+D$(ASC(LEFT$(PE$,1))-48)+
D$(ASC(RIGHT$(PE$,1))-48)+"."
200 P=P+1:IF P=8 THEN P=0:PLAY "o6c9"
210 NEXT:OUT &H93,3
```

おまけ

```
160 REM  OUT &H93,2
170 FOR I=SA TO EA  STEP 8
175 PRINT RIGHT$("0000"+HEX$(I),4);": ";
176 FOR H=0 TO 7:PA$=HEX$(PEEK(I+H))
185 PRINT RIGHT$("00"+PA$,2);" ";
200 NEXT:PRINT: PLAY"O6C9"
```

Ｘ１による日本古来の伝統を守ったおシャレな天気予報！

てんきよほう

FOR X1シリーズ

Hu-BASIC

BY ちぜらんちゃん

せっかくコンピュータなんだから、過去10年間のデータを分析し、科学的な天気予報プログラムを作ろう……なんて発想はださい。そこをあえてゲタ飛ばしという古い方法を使い、脳天気な天気予報をやろうという軽やかな発

てんきよほう X1シリーズ

```
1 REM       ++++++ ﾞﾃﾝｷﾖﾎｵﾞ  ﾁｾﾞﾗﾝﾁｬﾝ ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾂ 1985  S60.7.1 ++++++
2 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0000000000000000181E1818183E3818181E1818181E1818")
3 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("0000000000000000000000004444FFFF060000004444FFFF00")
4 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("000000000000000000C0E3E0C0C0C3C0C0C0C3C0C0C0C3C0C")
5 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("00000000000000000000060FFFF22220000000FFFF2222")
6 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("0000000000000000000000FFFFFFFFFF000000FFCFBFCFFF")
7 CLS:WIDTH 40:LOCATE 13,7:INPUT "MONTH,DAY ";MO$,DA$:PLAY 800:DEFINT A-Z
8 COLOR 7,0:CLICKOFF:REPEATOFF:DIM H$(12):PLAY "O5CRR:O5ERR:O5GRR":CLS4
9 M$="++ ﾞﾃﾝｷﾖﾎｵﾞ ﾁｾﾞﾗﾝﾁｬﾝ ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾂ 1985 ++ ":FOR I=0 TO 12:READ H$(I):NEXT
10 FOR I=4 TO 36:F$=LEFT$(M$,I):LOCATE 38-I,2:PLAY "C2R:E0:G2":PRINTF$:NEXT
11 DATA 3816,3613,3410,3108,2807,2407,2008,1711,1515,1419,1324,1223,1124
12 DATA O3E5,F,O4G,A,B,O5+C,+B,+C,O4B,A,O3G,F,E:Q=INT(RND*5)+1
13 LOCATE 36,17:PLAY"AARRRR":PRINT "ｴｲｯ!";:CGEN1
14 FOR J=0 TO 12:A=VAL(MID$(H$(J),1,2)):B=VAL(MID$(H$(J),3,2)):LOCATE A,B
15 PRINT CHR$(239+Q);:READ MU$:PLAYMU$+"R":IF J<>12 THEN Q=Q+1:IF Q=6 THEN Q=1
16 NEXT:PAUSE 15:IF (Q=1 OR Q=3) AND RND>.25 THEN IF RND>.5 THEN Q=4 ELSE Q=2
17 LOCATE 11,24:PRINT CHR$(239+Q);:PLAY"O4C4R2A4R5"
18 CGEN:ON Q GOSUB 21,22,21,20,21:LOCATE 9,12:PRINT MO$"月"DA$"日 ﾉ ﾃﾝｷ ﾊ､":LOCATE
 X,14:PRINT ME$;:PLAY A$:PAUSE 8:LOCATE 20,22:PRINT B$:LOCATE 6,17
19 PRINT"ﾁｬﾝ､":PLAY"O7ER8:O6E:O5E":LOCATE 7,18:PRINT"ﾁｬﾝ!":PLAY"A5:A:A":END
20 ME$="ｷﾌﾞﾝ ﾊ ﾙﾝﾙﾝ Fine!":A$="O5CEDEGFBGA+C+C+C":B$="ｲｴｲ!":X=12:RETURN
21 ME$="ﾁｮｯﾋﾟﾘ ｾﾝﾁ ﾆ Clowdy":A$="O4GRGRERERCRCRGRGRG":B$="ﾔﾀﾞｧ":X=11:RETURN
22 ME$="Blue ﾅ ｷﾌﾞﾝ ﾉ Rainy":A$="O3DDREERFFRERCRGRERCR":B$="ﾁｪｯ!":X=12:RETURN
```

〈メモリ読みだしプログラム〉これもうバカうけ。編集部ではいろいろアレンジしてやったんだ。0をLOLI、1をゆみ、2をMOMO 3をホエー、4をエイキチ、5を㋐（まるあ）、6をよーこ、7をクリボー、8をパンプ、9をデブと登録したんだ。最高だったのは、7のクリボー。なんともいえないいい響きなんだよね。みんなも、どこかにクリボーと登録してみてね。これよりも、もっといい響きを発見した人は、ひとりじめしないでおしえてね。

想が私たちは大好きだ。ごらんのとおり、このプログラムはそういうプログラムである。天気予報をしたい月日を入力（月と日のあいだはコンマ“，”をいれること）すると、あとは勝手にX1がゲタを飛ばして、天気を占ってくれる。しかも、楽しくっておシャレなメッセージつき。

次はMSXに転身する。ちぜらんちゃん

どーも、ちぜらんちゃんです。『けんぽお』も『H.R.M.』も好評のようです。あと1、2本送ったら次はMSXに賭けようと思っています。

写真なんか、出すもんかっ!

▶メッセージがかわいい

てんきよほお

■変数リスト
H$(n)……ゲタの座標用
WO$,DA$……月、日
A，B……ゲタの座標
Q……ゲタのパターン決定用
ME$，B$……各メッセージ
A$……音楽用
I,J……ループ用

■プログラムの説明
2～6　PCG定義
7～9　月、日の入力，初期設定
10　タイトル表示
11　ゲタの座標データ
12　音のデータ・乱数発生
13～17　メインループ
18　結果表示
19　チャンチャン表示
20～22　各天気のメッセージ、ミュージック、メッセージ表示決定

■作者から
これはすごい！

FEINTING RESCUE

FOR FM-7シリーズ

BY TPM.CO

とってもくやしい　とってもたのしい　イライラゲーム！

ここここ、こ、このゲームは私たちにフェイントをかけてくる！　どーせ、乱数を使っているにちがいないが、くくくく、く、くやしい。

④、⑥で左右に小さい板を動かし、ポンポンとはねる小人を画面の下端につかないように打ちかえすゲームなんだけど、うっく、こ、こ、こいつらは「落ちるよー」と見せかけて落ちない。「上に行くよー」と見せかけてすぐ下に落ちる。じつに微妙なフェイントをかけてくるのだ。くやしいが楽しい！

BEST: 7
SCORE: 8

▲おっと！　くやしいよーたのしいよー

『SPHERE』とおなじ作者・TPM.CO。小平高の物理部室で作ったって

プログラム自体は特別なことをしていません。それよりゲーム内容のほうを評価していただきたいです。このゲームは友だちと数人でやると楽しさが増すでしょう。相手がconfuseするようすを見ていても笑えます。ちなみに、このプログラムは小平高物理部室で、昼休みを利用して作ったものです。受験勉強にはかかわっていません。では、Let's confuse!

FEINTING RESCUE FOR FM-7シリーズ

```
10 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME:DIMH(7):FORI=ØTO7:READH(I):NEXT
20 S=Ø:X=20:A=12:B=12:C=1:D=-1:S=Ø:COLOR1:CLS:LOCATE3Ø,5:PRINT"BEST:";V;
30 P=PEEK(&HFDØ1):X=X+(P=52ANDX>18)-(P=54ANDX<22):LOCATE 18,A:PRINT" ";
40 LOCATE 22,B:PRINT" ";:A=A+C:B=B+D:R=(INT(RND*9)=Ø)+(A<2 OR B<2)
50 LOCATE X-1,20:PRINT" ▬ ";:IF A>19 THEN IF X=18 THEN R=-1:GOSUB 13Ø ELSE1ØØ
60 IF B>19 THEN IF X=22 THEN R=-1:GOSUB13Ø ELSE1ØØ
70 IF R THEN C=-C:D=-D
80 E=18*16:F=A*8:PUT@(E,F)-(E+15,F+7),H,PSET,1
90 E=22*16:F=B*8:PUT@(E,F)-(E+15,F+7),H,PSET,1:GOTO 3Ø
100 COLOR 2:LOCATE 18,A:PRINT"*";:LOCATE 22,B:PRINT"*";
110 SOUND 6,Ø:SOUND7,7:SOUND 8,16:SOUND 12,7:SOUND 13,Ø
120 LOCATE 15,1Ø:PRINT"GAME OVER";:A$=INPUT$(3):IF S>V THEN V=S:GOTO2Ø ELSE2Ø
130 SOUND 1,1:SOUND Ø,1Ø:SOUND 8,16:SOUND 7,62:SOUND 12,7:SOUND 13,Ø
140 S=S+1:LOCATE 3Ø,1Ø:PRINT"SCORE:";S;:RETURN
150 DATA Ø,2016,2016,-15421,32766,8184,-14365,32766
160 REM ┌────────────────┐
170 REM │ TPM.CO SOFT WORKS │
180 REM │ -FEINTING RESCUE- │
190 REM └────────────────┘
```

FEINTIG RESCUE

■変数リスト
A……人①のY座標
B……人②のY座標
C……人①の移動量
D……人②の移動量
H……人のキャラクタデータ
S……スコア
V……ハイスコア
X……トランポリン位置

■プログラム説明
10～20　初期設定、ハイスコア表示
30　キー入力
40～50　▬の移動
60～90　落ちてくる人
100～120　ゲームオーバー処理
130　ぶつかる音
140　スコア表示
150　人のデータ
160～190　REM文

■参考
ポシェットNo.2「FIRE FSCAPE」
任天堂ゲームウォッチ「FIRE」

〈FEINTING RESCUE〉うーん……なんというか、反復横とびをしているような疲れるゲームなのだ！（ゆーこ）うーん……でもボケッとしてる人には頭の体操になっていいんじゃない？（少女ゆき）じゃあーゆみちゃん向きかもしれないネ……（ゆーこ）あたし、年中無休でボケてます、ハイ……。（ゆみ）あたしはよくボケてるよーに見られがちだけど、実はボケてないんだよ。（少女ゆき）――以上、勝手気ままな会話でした。

◎岐阜県・ウンババやすき☆われらポシェッターズが全員集合ってなわけだ。こーやってみるとみんなそれぞれの個性がでてるなぁ。必死に書いてくれたそうで、どうもありがとう。

わ〜い！ わ〜い！ 待望の冬がやってきたぞ〜。ゆみの場合、冬はスキー。これに限るっ!! 今シーズンは何回行けるかなぁ。少しでもうまく滑れるようにがんばろうっと。そして、できればスキーウエアもおにゅ〜のワンピを買いたい。それを着てナイターを無表情で滑り降りる——かっこいいっ!! 今すぐにでもゲレンデに行きたいよ〜ん。

●実は有名人

♤修学旅行で京都・奈良にいってきました。これは薬師寺にいったときのことです。とてもひょうきんなおぼうさんがいました。髪を少しそめている人を見て、「キミの髪、さびてんのやないのか？」と言いました。その他いろいろなギャグをとばしながら、お寺の説明をしてくれました。（山口県・林克利クン）

☆このおぼうさん、知ってる!! ゆみが、ん年前修学旅行にいったときも、いたんだよね。あたいんときは、「これからの時代は人を笑わせることができないようじゃ、大物にはなれん……」とかなんとか言ってたよ。このおぼうさんを知らない人は時代おくれだぞ。みんな1度は会っておこうね。なんたっておもしろい人なんだから……。☆

●みじゅくものなのかな？

◇僕は、まだ買って日があさいから、プログラムを標準打ち込みタイム内に打ち込むことができません。もっと長くしてほしい!!（岐阜県・臼井慎二クン）

☆あの標準打ち込みタイムは、とてもハイレベルです。このタイムの出し方は……編集室にいる人の平均打ち込みタイム＋1日にゆみとよーこがおしゃべりする時間＋エイキチが1回のトイレにかかる時間÷パンプが飲んだウーロン茶の数……えーと、ちなみに標準打ち込みタイムは、あのデブ大先生が打ち込むタイムの1.3倍ぐらいだそうです。でもみんなは、このハイレベルを目標としてがんばってね。決して打ち込めないからといって落ちこまないように。☆

この指と〜まれ！

♧SHIFT CLUB（X1andPC-12系ポケコン）会員募集中！ 活動内容は——①会誌の発行／B5版月1回発行（発送代）②メンバーズカードの発行（100円）③GAME制作④ソフト交換——現在の会員数は男14人、女1人です。会員になってみたいなぁという人はハガキで下記まで送ってネ！
〒349-01 埼玉県蓮田市御前橋1-5-37 関根じゅん

♧PC-8001mkII／SRユーザーの方で、「Focus Soft」というマイコンクラブに入ってみたいとおもった人は、往復はがきで下記まで。活動内容は、オリジナルソフト開発、交換、会誌の発行などなど……。今のところ会員10名。会誌は不定期。1部300円です。
〒870-01 大分県大分市大字横尾4598の30 篠原賢弘

YUKI♡

Lot Lot作者に注目っ!!

ポシェットNo.5でも特集したけど、あの『Lot Lot』のオリジナル・バージョンの作者であるYUKI♡に直撃インタビューしちゃったのです。愛読者のみなさんなら、YUKI♡の存在は知っているよね。それじゃあ、さっそくいってみよ〜っ!!

中学のころ、コンピュータ同好会に入ったのがきっかけで、はじめてふれたパソコンはPC-8001。今まで数えきれないほどのプログラムを作ったなぁ。アイデアは、もえないゴミが街角にあるときに拾ったり、20円のガチャガチャで買ったりするの。ソフトは、アイスクリームのほうが好きです。一応10本ぐらいもってる。きらいじゃないけど、あんまり好んでやらない。だってやる時間がないんだもん。自分が作ったプログラムのなかで、1番気に入っているのは、『プーリー』（テクノポリス1985年4月号を見てね）だなぁ。あれは1週間ぐらいで作りあげたの。ちなみに『LOT LOT LOT』は10時間でしあげちゃった。（すご〜いなぁ）あのゲーム、ポシェットで掲載されて、それをアイレム社員が見て感動したらしく、なにがなんだか、わからないうちに、テーブルゲームになっていたの。（ちょっとした夢物語だね。）

今は、1人ぐらし。7万円あればやっていけるよ。（7万円でやっていけるなんて、えらいっ!!）

ポケコンとM5をのぞいて、だいたいの機種は、あつかえるという天才少女由紀。これからは、アドベンチャーみたいなものを作ろうと思っているとのこと。期待しちゃおうっと。

田崇由紀。神奈川県相模原市。1965・9・25生まれ。PC-8801を愛機としている。パソコン歴は6年。趣味はマンガを読むこと。100冊ぐらいは持っている。好きな科目は美術。コーヒー牛乳が大好き。ちょっとふしぎな部分を秘めた女の子です。

ポシェット告知板

〈お知らせ〉ポシェット裏面場のなかの（ゆみちゃんトマト）で〝逆さ言葉〟と〝ウニウニ会話シリーズ〟を大募集しています。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話、おもしろいことなら、なんでも受けつけちゃうもんね。バシバシ送ーてちょーらい。これには『カラグラム』といって、1から5までのグラムがついて、合計10カラグラムに達したら、ゆみが選んだプレゼントをあげちゃいます。あて先はプログラムと同じ。「ゆみちゃんトマト」係まで。ヨロシク。

そぼくな質問コーナー

最近、ボクはクラスの一部のやつからロリコンだと言われています。15歳でロリコンと言えるのでしょうか？（北海道・大石博昭クン）

☆こ～ゆ～問題はやはりその道のプロに聞いてみましょう。ではロリ大先生、どうぞ。パチパチ…………えー、今のロリコンは二次コンも入っているので、キミが15歳であろうとも、りっぱなロリコンの仲間入りはできるのです。ロリコンであることは、はずかしくことではないから胸をはって生きていこう!!☆

プログラムの投稿の方法で聞きたいのですが、フロッピーディスクではいけないのですか？またプリンタでうったプログラムの投稿はいけないのですか？（香川県・今宮聡クン）

☆フロッピーディスクで投稿してもかまわないよ。なぜ、「テープで投稿」となってるかわかるかな？　これは第1にフロッピーはもろいので郵送には不向き。破損するおそれがあるからなんだ。第2に投稿作品は返却しないので高いフロッピーよりテープのほうが安いからみんなの負担が少なくてすむんじゃないかなぁと思ったんだ。それから、プリンタの件ですが、はっきりいって、ダメです。ごめんなさい。☆

◇1度でいいから、ゆみちゃんの写真を載せて!!（京都府・松井佳彦クン他）

編集部の人の写真を全部公表して、その人物の名前をあてるというクイズをやったら？（兵庫県・中越章博クン）

☆よお～し！　キミたちのお願い、きいちゃおうっと！☆

ひとことコーナー

～へんてこれんな写真を撮り終えて～

・あはははっ……（エイキチ）
・SOSには見せないで。（パンプ）
・パンプはあほで、よっちゃんはキザという意外な側面がヴィジュアルに表現されています。（あ）
・つかれた。つかれた。つかれた。つかれた。つかれた！（ジャマ森）
・帰りぎわにコメント求めないでよ。もう終電がないよぉ。（MoMo）
・だからう～ん……小公女。（少女ゆき）
・顔かくしを持っていって正解だった。（ふみえ）
・ホエー。（オサム）

☆みなさま、ご協力どうもありがとうございました。☆

これがプログラムポシエッターズだ！

この2枚の写真はポシェッターズの集合写真です。しっかりあたいもいます。これをみくらべて、まず笑えることといえば……あは2枚とも同じポーズで写っている。ジャマ森が発病している。パンプが色っぽい……。

さあ、ここで問題です。（いきなりなるほどザ・ワールドになってしまった……）A群（写真の位置をあらわしている番号）とB群（写っている人の名前）の点をむすんでみよう。全問正解の人はエラ～イ!!で、こたえは次号でね。おたのしみに。

Let's Try

A 群	B 群
1・	・エイキチ
2・	・ふみえ
3・	・LOLI
4・	・よっちゃん
5・	・ジャマ森
6・	・UPくん
7・	・デブ大先生
8・	・パンプ
9・	・少女ゆき
10・	・オサム
11・	・あ
12・	・MoMo
13・	・ゆみ

～ポシエットから生まれた『Lot Lot』について～
発売予定・12月下旬
予定価格・5200円
くわしい内容は、ポシェットNo.5、ファミリーコンピュータMagazine 1月号を見てね。

アンケートについて

毎度おなじみのアンケートについて、ひとこと。今回は「この人はだれだ!?」です。ポシェッターズ集合写真のうち8番と13番はだれでしょう。それが今回の問題です。くわしいことは、「ポシェット告知板」と「またまたちゃうでェ～アンケート！」をよぉ～くみてね。

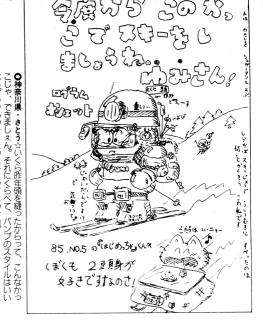
ポシェット告知板

〈№6のアンケートについて〉ログラムオシエットのコーナーを見てくれたかい？　今回はポシエッターズの写真が載ってるんだけど、ただ載せただけじゃないぜ。クイズをやっちゃうんだ。問題は8と13の人はだれでしょうかということです。ヒントは欄外にあります。すみずみまで、よーく読んでね。注意してほしいことは、このクイズができなかった人は、残念ながら次のステップである抽選に参加することができません。だからみんながんばって、だれだかあててちょ。

◆神奈川県・カカオ☆摩可☆なっつに対抗する新人カカオの初登場です。がんばって、常連をめざせ！☆

◆神奈川県・さとう☆いくら昨年頭を縫ったからって、こんなかっこじゃ、できましぇん。それにくらべて、パンプのスタイルはいいなぁ。みかんつきこたつスキーってなわけね。☆

♡ゆみとふたりで想い出づくり♡

峠 恒司の巻

このコーナーもだんだん板についてきたなぁ。ポシェットならではの有名人と電話でおしゃべりしちゃおうという、ものすご〜い企画も、これで3回目。なかなか好評なので、うれしいです。

いままでの2人は学生だったけど、今回は学校の先生で、73ページのプログラムの作者でもある峠恒司さんです。おじさまとお呼びするのは、はやすぎるけど、みんなとくらべたら、人生のうえでは大先輩にあたるわけだから、1文字たりともとばさずに読んでおくれっ!!

氏名　峠恒司（たお　こうじ）
住所　広島県安芸郡
生年月日　1954・12・5（ポシェットNo.6の発売日だ）
愛機　パソピア7
パソコン歴　6年
趣味　ギター演奏
好きな科目　英語
嫌いな科目　社会
好きな食べ物　じゃがいも
将来　パソコンを学校に普及させたい。
今までの採用　Vol.2「10ゲーム」Vol.3「Get Away」No.1「SL!DE 9」No.3「MOOB」No.4「RGB」No.5「DICE」No.6「LASER PUZZLE」

――最初に出られたかたは、おくさまですか――

「あっ、はい……。結婚してます。男の子と女の子の二児の父親なんです」

――おくさまは、たおさんがパソコンをやることについて、どう反応してますか？――

「つめたいです。日曜日に相手にしないもの。だから……ファミコン買ったんで少しは理解してくれそうです」（と、お話している最中にも、電話のむこうから、お子サマの元気な声が聞こえてきました）

――たおっていうお名前、めずらしいですね――

「そんなことないですよ。中国地方じゃおおぜいいますけど、東京のほうでは、めったにいないみたいですね」

――広島はもう長いんですか？――

「生まれも育ちも広島です。住みやすいですよ。平和都市ですから……」

――ご職業は教員だそうで――

「はい、女子校（中学、高校）で社会を教えています」

――それじゃあ、生徒の反応などは、あまりないでしょう？――

「さっぱりないです」

――パソコンはお仕事でも活用してますか――

「はい、成績の処理をするのに使ってます」

――1日にパソコンにふれている時間は？――

「ほとんどないですねエ。まぁ、30分がいいとこかなぁ」

――生まれてはじめてふれたパソコンは？――

「日立のレベル1です。もう6年前になるかなぁ。4年前にはパソピアコンテストに入賞したんですよ」

――すご〜い。どうりでポシェットにもたくさん採用されるわけだ。それでは、金銭的なことで申し分けないんですけど、グラムシステムの賞金のつかいみちは？――

「もちろん、生活費になります」

――さすが、一家の大黒柱。言うことがちがいますねェ。今までにたくさん採用されてますけど、どれぐらいプログラムを作りましたか？――

「う〜ん数えきれませんねエ。ベーシックばかりですけど、たくさん作りました」

――自分で作ったゲームの中かで1番気に入っているのは？――

「今回採用された『LASER PUZZLE』です。2ヵ月ぐらいかけて作ったんですよ」

――それでは、おじさま（失礼!）からのワンポイントアドバイスをどうぞ――

「私は趣味で数学を学んでいます。なんか数学を学べば道が開くんですよ。1つの分野だけを学ぶのでなくて、自分が得意としているもの以外にも視野を向けることが大切だと思うんだよね。視野が広がれば、アイデアを考える時にも役立つんじゃないかなぁ」

――最後に“プログラムポシェット”について、ひと言お願いします――

「他のパソコン誌とくらべて広告が少なくて、中味がこいのがいいです」

――どうもありがとうございました。また、ぜひ投稿してきてくださいね。よろしくお願いします――

「こちらこそ、どうぞよろしく」

――おくさまとお子サマによろしく。さようなら――

「さようなら」

☆さすが、かんろくあったなぁ。次回も楽しいおしゃべりをお届けしますので、みんなも楽しみにしてまっていてね。☆

ポシェット告知板

〈なんでもベストテン〉第1回おいらのきらいなヤツベストテンのアンケートを募集します。資格はイヤなヤツと遭遇したことのある人。年齢、性別不問。はがきにキミがめぐりあったイヤ〜なヤツを短くすっきりとまとめて書いてね。いくつでもかまわず、ビシバシ書いて送ってね。氏名・年齢・住所・電話番号を忘れずにしっかり書いてね。あまりにもすご〜くイヤなヤツとめぐりあった人にはゆみが“なぐさめコール”をします。あて先はプログラムの募集と同じ。たくさんのおはがき待ってます。

少女ゆきの バグ通信

self portrait

はーい、少女ゆきの楽しく苦しいバグ通信のこおなあです。ふにふに、今度こそバグ0に向けて戦い、このコーナーをつぶすのだ!!

いやーバグ0制覇は無理であった№5。今回は各担当者の言い訳と共にお伝えすることにしよう。

●P43 『Gang Bang Bang』は、DISK BASICでは動きません。

●P75 『TOM! OKYON! 2』行がずれていました。次の修正をしてください。

130行 THEN 960を950に
170行 GOSUB 870を860に
650行 THEN 900を890
にそれぞれ変更してください。

「ポシェットでバグを出すなんていまだかってなかった私が、ああ……」(MoMo)

●P35 『TAMA TAMA GAME』 玉がふえると、クリアできなくなってしまいます。次のように修正してください。

350行 FOR TO 文のPの次のコロンより右の文を355行とする。(コロンは取る)。
新.355行 いちばん最後のPOINT文のY座標5+L＊10を5+L＊10+2にする。
360行 IF H=6 THEN 330をIF H=6 OR H=2 THEN 355にする。370行、最後のPOINT文のY座標5+Y＊10＊4を5+Y＊10+4にする。新しく585行を加えて、IF W=31 THEN 630を入れる。

「バグの知らせを聞いたとき、私の胸は高鳴った。」(短歌を作る暇がない!の少女ゆき)

●P88 『SQUARE』は増設RAMが必要です。

「"かいこえん"の会員召集にあくせくしてたボクが悪かったんだ。」(まさいちろー)

●P50 『HYPER MACHINE』
350行 最後の GOTO 250を IF L>3 THEN L=3:GOTO 250 ELSE GOTO 250に変更追加してください。

「私のチェックが足らず、毎回のようにバグを発生させ、ほんとうに、申しわけなく思います。今号こそバグを0にします」(エ)

んでもって最後に、ちょっと勉強になる、私の恥ずかしいバグをお見せします。

●P38 『イカダ番』のリストの一部に訂正がありました!……ふえーん、リストを載せ間違えた少女ゆきが全ていけないのです。Yuki♡ちゃん、ごめんね(少女ゆきとYuki♡は別人だよ)、読者の皆さんもごめんなさいいっつ……。

訂正箇所はP39の90～100行です。この行はKEY入力の部分なんだけど、№5のリストのままだと[4]と[7]を同時に押したときにCOPY命令がかかってしまい(これは88のハードのせい)、KEY操作ができなくなるんです。

そもそもこのゲームのKEY操作に[7]KEYは含まれてないのでバグが発生することはないんだけど、少女ゆきのように手探りでKEY操作をしてると(これがまた適当なんだ)つい違うKEYを押しちゃったりするわけ。

事の始まりは、そんな少女ゆきが「イカダ番」を楽しんでいたところ、KEY操作不可能になることがしばしばあるのでYuki♡ちゃんに聞いてみたら、「うーん、それは……」とPC—8801に詰め寄りカシャカシャカシャ……。「はい、これでもう大丈夫でしょ♡」と、あっという間に解決しちゃった。

なのになのに少女ゆきは、訂正するまえのリストを打ち出しちゃったわけだ!!(あほ!!)

そしてそして少女ゆきは、それをデスクの山科氏に提出しちゃったわけだ!!(ひえ～)

でも本人はしっかり反省してるから許してやってね。(以後、気をつけます)

では、問題の訂正後のリストです(部分)これでひとつ、KEY操作の勉強になったかな?

```
80 '■■■ main routin ■■■
90 IF INP(1)=127 THEN 180 ELSE IF INP(0)=223 THEN 150 ELSE IF INP(9)=127 THEN SC
REEN ,1:Z=USR2(0):GOSUB 620:GOTO 70 ELSE I=INP(0):J=INP(1)
100 Z=((I=251)+(I=239)*2+(I=191)*3)*(J=255)-(I=255 AND J=254)*4:IF Z=0 THEN 90
110 IF M(X+AX(Z)*2,Y+AY(Z)*2)>2 THEN 130 ELSE IF M(X+AX(Z),Y+AY(Z))=1 THEN 90
```

バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーは№1～5が残っています。ご希望の方は、お近くの本屋さんで取り寄せてもらってください。定価はいずれも330円です。直接注文したい場合は、手数料などがかかるので、ちょっと割高になりますが、できます。本代+手数料(送料込み。1冊なら250円、2冊以上は1冊ごとに50円増し)を現金書留か郵便振込(東京4—44392)で、ほしい号と自分の住所・名前・電話番号をかいたメモを入れて申し込んでください。ただし、あて先は編集部ではないので注意。

〈あて先〉 〒105 東京都港区新橋4—10—1徳間書店特販部
☎03-433-6231(代)

●各号の内容
〈№1〉MSXゲーム作成法入門他プログラム42本。〈№2〉ファミリーベーシックとくしゅう他プログラム50本。〈№3〉わびさびプログラム特集他プログラム55本。〈№4〉なつかしのゲームBar-Getting Val 他プログラム70本。〈№5〉88のわびさび他プログラム53本。

また、『PB-SPECIAL』(PBファミリーのプログラム36本他PB活用記事/定価780円)、『MSXベスト50』(『MSXスペシャルの25本』+ポシェット・テクポリ掲載の25本掲載/定価880円)もあります。おはやめに。

〈わびさび付録〉1 え～とですね、この欄外では、本文に掲載できなかった、わびさびプログラム2本を紹介します。まず、一本目の作品は、浅○剛△(埼玉県)くんの「文字ミサイル」(PC-6001 モード1、ページ1) 10 PRINT INKEY$:GOTO10 これは、押したキーのキャラクタが、高速ミサイルとなり、すっとんでいくというゲームです。そんなわけで、ファンクションキーなどを設定すると、GOTOミサイル、RUNミサイルなるていうのも可能なわけです。 (つづく→)

グラムシステム第2期（No.3～5）も半年の予定を終了し、白熱の「黄金の帯争奮戦」にもようやく決着がついてしまいました。前回の大臣グラムよりもこの戦いは熾烈なものだったようです。じつをいうと、当初はひとりだけチャンピオンを選出する予定ではあったのですが、あまりにも赤帯ゾーンでの戦いが激しかったため、そういうわけにはいかなかったようです。

と、そのまえに黒帯資格者の方々の発表をとりあえずしておきたいと思います。順不同・敬称略です。

●井上優・70グラム／●ペキン原人・80グラム／●．．G・90グラム／●ＹＯＵ・70グラム／Ririri・90グラム／●こまつざきみのる・90グラム／●Mk.Ⅱ・70グラム／●HOGSS・70グラム／●清水晴彦・70グラム／●竹内真・70グラム／●山口和男・90グラム／●長州力・70グラム／●うんばばやすき・90グラム

そして、黒帯資格者のなかから、もう一段うえの赤帯ゾーンに入ったひとたちは……。

▲M5とファミコンの雄・高橋司。本当はもっとグラムがあるはずなのに

雄 KNT.

▲M5のもう一方の雄・KNT。とくにシューティングものは最高だった

エイキチの『かかってきなさい！』グラムシステム第2期 No.3～No.5 最高位『黄金の帯』発表！

長らくおまたせしました。No.3～5におけるグラム優秀者の発表です。黒帯・赤帯資格には、記念品を、黄金の帯獲得者には10万円分のパソコン関連商品（希望のもの）をさしあげます。右ページではは基本的には同じシステムで、グラムシステム第3期を始めましたのでこれからの人はがんばって！

●落合和彦・130グラム／●内田寛・180グラム／●郡嶋和生・230グラム／●佐藤昌樹・130グラム／●TEIJIRO・250グラム／●鈴木英明・110グラム／●堀川浩司・120グラム／●峠恒司・120グラム／●高橋司・100グラム／●IIO・140グラム／●加藤邦道・180グラム／●I.F.・110グラム／●渡辺高嗣・100グラム／●SANDWICH MAN・160グラム／●KNT・200グラム

このうち、課題作文の『私のどこが赤帯か』を送ってきてくれたのはグラム上位の３人＋高橋司の４人。TEIJIROと郡嶋とKNTの３人がかくして最終選考まで残ったのでした。KNTはテクポリでの採用分も含めてなのでおしくも最後で敗れました。郡嶋のハガキ８枚にもわたる作文は鋭く胸を突き刺し、なかなかの読物で、だじゃれで逃げたTEIJIROとの20グラムの差を縮めるほどの迫力がありました。しかし、メジャー機ＭＳＸの影響力も大きい。というわけで、よし、両者痛み分け！　２人で**黄金の帯、定価10万円分のパソコン関連商品を分ける**ことに決定。２人には追って通知いたします。

▶½黄金の帯・MSXのTEIJIRO。短く楽しいプログラムがいっぱい

▶同じく½黄金の帯の郡嶋和生（PC－6）。女のコではありません。念のため

〈わびさび付録〉2　さて、もう1本のプログラムは、平△英×（東京都）くんの「題名のない芸術」（PC6001 モード1、ページ2）　1 CLS：LOCATE 5，8：PRINT "げいじゅつは ばくはつだ！"；CHR$（7）：FOR I＝1 TO 200：NEXT：EXEC0　このプログラムは、真の芸術とは何か！　ということを、あなたに教えてくれます。まあ走らせてみてください。おっと、RUNのまえに、セーブをわすれずに。（つづく→）

♤あー、私はだれでしょう。ま、そんなことは関係なく、No.1から始まる第3期グラムシステムは、どういうわけか、RPGふうに始まる。今回採用されたキミたちは、その段階でまず現在の相場で最低グラム数が与えられ、謎の評価者・「私」によるプラス・マイナスが与えられていくわけだ。まあ、もっとも、マイナスになることはよっぽどのことがないかぎりない。……今、あなたは99ページのはじめにいる。どうする? ■飛ばして編集飛行記を読む→①、■じっくり読む→②、■お弁当をあげる→③

(①あなたは死んでしまいました。②あなたは99ページの13行目を読んでいます。おや、なにか書いてあるぞ。③「お弁当をあげる」はここでは使えません。)

* * *

♡今回の特徴は、どういうわけか、わびさび系のものが好調だったことである。特にPC-6001/6601系で2本の収穫があったことは特筆に値する。少し他の機種に押され気味のP6ユーザ一諸君。郡嶋和生が「私のどこが赤帯か」で書いてあるように今こそ立ち上がるときかもしれない。どうする? ■立ち上がる→①、■あきらめる→②

(①あなたは死んでしまいました。②あきらめないでがんばって!)

◇では、プログラムの評価をしていこう。

●ぴーば/私はかわいい怪獣が大好きだ。プラス10グラムの40グラム。●森晃/LOUは燃えたが私は遊ばせてもらえなかった。よくわからんがなんとなく、そのままの30グラム。●中野豊治/センプウシャが『らぶてっく』みたいでよい。プラス10の40グラム。●TEIJIRO/2本採用。それぞれのサメとタマゴが気に入った。30×2+20の80グラム。●Beta.K/3本採用。いずれも水準作。基本点×30の90グラム。●栗木隆志/パンプがほめていたのを私は聞きのがさなかった。プラス20の50グラム。●松本商事グループ/特になにも書いてないようです。30グラム。●URB/そこにはなにもありません。30グラム。●たっちゃん/「たっちゃん」ということばはここでは使えません。30グラム。●YUKARI/ドアがあります。でも、カギがかかっていてあきません。30グラム。●I.F./おや、ここはまえにきたことがあるみたいだ。30グラム。●ABESI!/あっ、バグが襲ってきた。でも、でぶ大先生が直してくれました。全体的にはなかなかいいので、プラス10の40グラム。●こまつざきみのる/前作のバージョンアップ。おや、ここはまえにきたことがあるぞ。でも、プラス10の40グラム。●雅まさし/あなたは30グラムになってしまいました。●P.S.G./エイキチ賞から本採用へ。シンデレラにはプラス10の40グラム。●ばる嶋和生/あなたは『MSXベスト50』を、持っています。ん、ポシェットギャラリーには"郡郡郡ちゃん"と書いてあるぞ。またペンネームをいいかげんに書いてしまった。ごめんね。と、わびを入れて、プラス20の50グラム。●石井靖彦/『添削教室』を参考にしたとのこと、お勉強家には、プラス10の40グラム。●御手洗毅/なんということもないゲームなのだが、妙に夢中にさせる。プラス10の40グラム。●角免俊明/足あとにプラス10、ボーナスラウンドにプラス1 。50グラム。●加藤邦道/不思議な味わいです。でも、あなたは30グラム。●テルル/小包をあけるとプラス10グラムはいっていました。40グラム。●ESUKEMON/話題が古い。ここではゆみちゃんが正解。30グラム。●高田浩明/手紙が素敵。プラス10の40グラム。●WING.MAX/少女ゆきの後押しのため、プラス10の40グラム。●TPM.CO/わびさびとあわせて採用。うむむ、おぬしできるな。30×2 +40グラムの計100グラム。●IIO/さすが。プラス20の50グラム。●竹内真/2本採用。ふたつともパートIIものなのでそのままの60グラム。●ホーセン/雷が落ちてあなたは30グラムになってしまいました。●㋣/悪魔に出会った。でも、正義の悪魔でした(そんなものいるのでしょうか)。プラス20の50グラム。●峠恒司/レーザーのパズルのアイデアを評価。プラス20の50グラム。●エクティス/はやい、プラス10。迫力満点、プラス10。でも、前作によく似ている。マイナス10。で、40グラム。●データ・ガンダム/無理なことにチャレンジするのは美しい。プラス2 の50グラム。●森木林林木/あなたのほかに3人います。どうする?→麻雀をやる。あたまはプラス10の40グラムになりました。●三浦衛/げげっ。短い。プラス10の40グラム。●ドラゴン・スープレックス/よくできているけど、長~~~い! プラス10の40グラム。●Kすけ・Yoshizawa/みんな徹夜で遊んでプラス10。1行プログラムとしては破格の40グラム。●小林学/"NHK賞"のプラス10。40グラム。●ちぜらんちゃん/やはり、まず大学にいって勉強したほうがいいと思います。30グラム。●ゆうくん/"ゼロ"を"ホエ"に書き換えるほとんどの番地で、"ホエホエ"といいます。30グラム。

♧計70グラムに達したあなたはグラムナイトになることができます。当然、記念品付きです。そして、100グラムを超えた暁にはグラム使いになることができます。今から半年後、グラム使いたちのなかから、定価10万円分のパソコン関連商品を手にするものが現れるだろう。

NO.6~NO.8 グラムシステム第3期

Random(ランダム) Playing(プレイング) Gram(グラム)

〈わびさび付録〉3 てなわけで、今回2本のわびさびプログラムを紹介したわけです。これらは、惜しくも選考もれになったが、エイキチ賞にするには、忍びないという判断のもとに、欄外掲載となったわけであります。今後も、このような作品があれば、どんどん紹介するつもりです。なお、この2本の作品は、残念ながら、0グラムです。しかしながら、残念賞として、MYパコカセットレーベルを2本ずつお送りします。

応募シール ポ6

キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中！

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●1画面プログラム――その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えばPC-8801なら80字×25行まで）。

●ハーフプログラム――1画面以上から50行以内のプログラム。

●ショートプログラム部門――原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は、なるべくDATA の形にしてBASICに組みこんでください。この場合、必ずプログラム中にチェックサム・ルーチンを入れること。

●本格プログラム部門――長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●わびさびプログラム――原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。参考としてP89～93の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■ぜったいオリジナルを――盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■二重投稿厳禁――同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください（投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します）。

■同じプログラムを手もとに――投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■テープで投稿――必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ（またはLOAD?）すること ❷念のために2回以上同じものをセーブしておくこと ❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと ❹なるべくコンピュータ用のテープ（録音時間の短いもの）を使用すること

■手紙を同封――テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。

❶住所・名前・職業（学校・学年）・年齢・電話番号 ❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に） ❸ロード方式を明記（なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも） ❹プログラム（ゲーム）の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください（書き方がうまいと採用の可能性大）。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説（マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども） ❻参考文献、参考作品（雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります）

■封筒には――表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先は……

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
テクノポリス編集部内
ポシエット○○部門

編集ひこうき

●ヤーレンソーランソーランソーランソーランソーラン、ハイハイ。SKIに行ってきまぁ～す。ハイハイ。（ゆみ）

●10月31日。くもり。きょうは秋葉原に行きました。ホントウはパソコンのハードおよびソフトの市場調査を目的としていたのですが（カッコイイ！）、自転車が1万2800円で売っていたので思わず買ってしまい、資料用のソフトが買えなくなってしまいました。今晩は、タクシーで2790円かかる距離を自転車で帰るので、たいへんだと思います。おしまい。（ジャマ森）

●ココロここにあらず。アサッテのほうに向いていますので、あしからず。テクニックもなんにもなく、てからず。てからあしからアタマから！（今回もまたダメなのSOS）

●風邪をひいているので寝こんでしまいたいのだが山科BOSSとゆみちゃんが原稿のさいそくをするので寝こめません。ちなみに、ボクの原稿が遅れたのはNop chaserの無謀な〆切設定のためです。（LOLI）

●ボクは、ただシャッターを押しただけなのになぁ……。（K-chan）

●私の髪の毛は毎日いろんな形に立っています。みんなは“寝グセ”だといいますが、ちがいます。人間の存在は根本的に不定型で、その意味では無限の可能性を秘めており、人は何にでもなることができる。これが私の髪型のテーマです。毎朝、私は起きるとすぐに髪をぬらし、ヘアドライアーを使い、人間そのものをシンボライズしたヘアースタイルとなって街へ出かけていくのでした。（あ）

●MoMoは、11月11日より、マギーMoMo・クリボー2号と改名しました。というより、私が勝手に改名させたのです。文句あっか！（エイキチ）

●わーい♡12月だあーい♡一年中で一番キラキラしてる月だよねっ！ GEMINIは何処まで飛べるかな。Nothing to lose!（実はのほほんとしてる少女ゆき）

●ゆみちゃんは、メガネをしていると「ゆみちゃん」で、メガネを取ると「ミノウラ」に脱皮します。世のなか変わった動物がいるんだなァ……って少女ゆきが言ったんだもん！（クリボー1号・ふみえ）

●ゆみちゃんって、実はスゴク冷たい人なのだよ。（Nop chaser）

●ここには、「エイキチいす」と呼ばれているいすが、いくつかあります。これは、ある人が座ったことによって、前に傾いた折りたたみいすのことです。困ったもんだ！（クリボー2号・MoMo）

●今回からファミマガからポシェットに身売りされたUPくんです。全然関係ないけど、昨日ゼミでイビキをかいて眠ってしまい、自分のイビキでめざめてしまった。ブビ～！（UPくん）

●「おそうじパンプネコ」でネコが2匹登場しますが、パンプネコとりえネコではありません。（パンプ）

●シェー鳥がとんでるザンス。いやあれは飛行機だじょー。ちがわーいUFOだ～い。よく見るとデカパンが歩いているだけだよ～ん。（ホェ～ おさむ）

●君が空を超えるなら、私は星の彼方だ
君の心が優しいなら、私は行くぞ
君が十万馬力なら、私はラララ（よっちゃん）

●パックランドで消火せんを土管と間違えて入ろうとするし、出てくるキャラは踏もうとするし、右に行きたいのになぜか十字ボタンを押して飛びはねるし、さらには、フミエが寄るといきなりカメをぶつけたくなるし、（スーパーマリオは、やったことのないハットリクン）

ちょっと またまた ちゃうでェ～アンケート！

95ページに載っている「これがポシエッターズだ！」を見ておくれっ!! そしたら左上の応募シールをはって、以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内 ポシエットNo.6アンケート係」まで送ってください。住所は、上のほうを見てね。締切りは1月5日必着。ヨロシク。

■賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連商品……2名
〔2等〕MYパコカセットテープ……40名

■アンケート
①あなたの持っている機種は？
（持っているものぜーんぶ。MSXの場合、RAMの容量と商品名も書いてください）
②8番と13番の人の名前（ヒントは欄外にあります）
③ポシエットNo.6でおもしろかったゲームまたは記事
④ゆみちゃんにないしょ話（なんでも言いたいこと）
⑤あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴

次号No.7は2月5日発売！

テクノポリスムック
プログラムポシエット NO.6
●発行人／栃窪宏男●編集人／佐瀬伸治

STAFF
●編集担当／山森尚●編集／山科敦之&プログラムポシエッターズ
●表紙C.G.＋デザイン／鈴木俊明●写真／荻原修
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社●印刷／凸版印刷㈱

全国どこでも電話1本で！

通信下取販売・買取

フレッシュな社員
アルバイト募集中！
03(463)4455

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットで あなたの マイコンを

PC-9801F・M・VM、PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います。

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK！
(月々3,000円から)
3〜60回まで

お電話一本で
全国販売

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

激安中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！全国通信販売OK！

激安 中古マイコン 在庫300台

★全国通信販売OK！ ★全商品保証付

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2	238,000	シャープ	MZ-80B	42,000
〃	PC-9801VM2(新同)	298,000	〃	MZ-2200(専用レコーダー付)	48,000
〃	PC-9801F2	208,000	〃	X1シリーズ(本体)	48,000より
〃	PC-9801	98,000	〃	MZ-5521	178,000
〃	PC-8801MKIISR30(新同)	154,000	〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	PC-8801MKII10,20,30	82,000より	〃	MZ-1200,80K,Cシリーズ	29,000より
〃	PC-8801	49,800	〃	書院WD-500(32ドットプリンター付ワープロ)	118,000
〃	PC-8001MKII	29,800	東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
〃	PC-8001	24,000	日立	MB-16003(16000シリーズ)	168,000
〃	PC-6601	56,000	富士通	FM-7	46,000
〃	PC-6001MKIISR(新品)	59,800	〃	FM-8	29,800
〃	PC-6001MKII	32,000	〃	FM-77D2(3.5インチ2ドライブ付)	128,000
〃	PC-6001	18,000	APPLE	APPLE J-PLUS	68,000
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	87,000	精工舎	GP-550F・M・E(漢字プリンタ)	39,800
〃	PC-98H32(10メガハードディスク)	189,000	〃	GP-250FA(MZ-2000用プリンタ)	19,800
〃	PWP-100(プリンタ付ワープロ)	178,000	カシオ	FP-1100	29,000
各社	中解像度モニター	19,000より	エプソン	HC-20(ハンドヘルド)	59,800
〃	高解像度モニター	29,000より	横河	PL-500(漢字プロッタプリンタ)PC,MSX用	39,800
〃	超高解像640×400モニター	56,000より	各社	MSX(在庫100台)	9,800より
〃	グリーンモニター	12,000より	〃	フロッピーディスク(PC,FM,MZ,パソピア用)	52,000より
シャープ	MZ-2000	46,000			

★その他の商品在庫も豊富にあります。

●中古マイコン在庫300台

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

今月の超お買得品

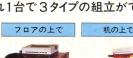
注文番号T-40
富士通 FM-7
限定15台
定価￥126,000
激安価格 ￥46,000 (中古)
激安 6.5割引
保証付
●FMシリーズベストセラー機

回数	1回目	2回目以降
15回	￥3,920	￥3,400

注文番号T-41
NEC PC-8001MKII
限定9台
初心者に最適
定価￥123,000
激安価格 ￥29,800 (中古)
激安 7.5割引
保証付
●PCシリーズベストセラー機

回数	1回目	2回目以降
10回	￥3,682	￥3,200

パソコンラック 定価￥29,800(キャスター付)

注文番号T-42
PR-5
現金特価 ￥19,800
1台3役 これ1台で3タイプの組立ができます。

- ●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- ●一発電源スイッチ付
- ●木目調
- ●場所をとらない
- ●移動がカンタン
- ●強化木材なので強度は抜群
- ●棚の高さは自由自在
- ●収納幅59cm

新品
全国配送
渋谷駅前店にて展示中！

高級パソコンデスク クレジットOK！

全機種対応 / 業務用として開発・設計 / 強度バッグン / 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

注文番号T-43 PC-1
特価 ￥29,800
定価 ￥38,000
クレジット支払例 月々￥3,300×10回
600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号T-44 PC-2
特価 ￥42,000
定価 ￥49,000
クレジット支払例 月々￥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

注文番号T-45 PC-3
特価 ￥36,000
定価 ￥42,000
クレジット支払例 月々￥3,300×12回
900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

03(463)4455 (ヨシココ)

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ☎03(463)4455

お申込み方法

- ●今すぐお電話申し込みか又は、注文番号と商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封し現金書留にてお送り下さい 到着後3日前後で商品がお手もとに届きます
  尚、お急きの方は今すぐお電話てお申込み下さい
- ●クレジットでお求めの場合はお電話にて受付けております。

あなたのマイコンを下取します!!
見積申込はおハガキで！

見積無料

★エレベーターは建物裏にあります。

全国の販売店様へ パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612

●振込先／大和銀行渋谷支店(普)6400197

©徳間書店 1986 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 66449—11